

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iunie 2004

CÂȘTIGĂ!



O CAMERĂ FOTO DIGITALĂ!



HITMAN

CONTRACTS

JOC FULL!!



TEST!



CAMERE FOTO DIGITALE
PENTRU O POZĂ
PERFECTĂ!

REVIEW

Dreamfall:

The Longest Journey

Aventura la
dubla la început

REVIEW

Manhunt

Sing. în victorie? amuzant?

Painkiller

Cum reușești să te glumii

Fii un star!

cu Star Name de la Orange prietenii te vor găsi mai ușor

Fie că ești abonat Orange sau utilizator PrePay, cu Star Name prietenii te pot suna acum formând un cod precedat de tasta „*“. Codul poate fi numele tău, porecla sau o altă combinație de litere și cifre.

Pentru activare sună la Serviciul Clienți – 411 dacă ai abonament și 444 dacă ești utilizator PrePay.

Pentru mai multe informații intră pe www.star.orange-gsm.com/starname

www.orange.ro

serviciul este valabil în rețeaua Orange





„Și zici că lucrezi la o revistă de...”, își potrivește ochelarii pe nas, „jocuri?”.

M-am simțit ca în fața controlorului de bilete în timp ce îl explicam că revista pe care o țineam în mână vorbea despre jocuri. Jocuri, bă! Șterge-ți grimasa aia de pe față. Uite, sunt băiat cuminte, fac un lucru serios. Mă trezesc de dimineată, mă culc tot atunci. Într-un timp joc, simt, gândesc, analizez, scriu, aranjez în pagină, corectez... Iau interviuri, caut informații, mă dau cu capul de toți pereții și tot uit să dorm. Nu că nu aș vrea...

Tanti asta însă mă prinsese pe picior greșit. Mă privea din spatele teighelei, un pic prea grasă, un pic prea bătrână, dar fericită că s-a născut în America. „Îmi pare rău, dar dacă lucrezi la o revistă de...” înrâși o grimasă „... jocuri, nu înseamnă că ești jurnalist”.

„Care este sensul vieții?”, putea să mă întrebe... Și i-aș fi răspuns. Cu grafice și un mic rezumat despre profilul-robot al lui Dumnezeu. Ar fi fost mult mai ușor.

„Ba... da...” îi silabisesc eu în engleză, gândindu-mă la cei 5000 de „gaming journalists”

(journalists, tanti!) care mă așteptau pe plaja din LA (chiar în lafa E3-ului, căci pentru el m-am agitat aiăta). Oricât de supărat aș fi fost eu, realizând în momentul acela că am trăit în minciună ultimii patru ani, contemplam efectele unei astfel de dezvăluiri asupra a mii de oameni. Torțe și furci le trebuie, și o hartă spre Ambasada SUA din București.

Au urmat câteva foarte drăguțele schimburi de replici gen grădiniță („Ba da!”, „Ba nu!” „Ba da!”, „Te spun lu’ unchiu’ Sam!” etc.) după care am tras tot feng shui-ul din sală (îmi cer scuze față de doamna aia căreia i-am ofilit florile) și m-am calmat. Ba mai mult de atât, am râs! Cu poftă!

„Ie-te, bă, au și ei uscăturile lor!”, mă înecam eu cu sughituri patriotice... Și PACI, ștampila aia urâtă pe pașaport și o foaie în care mi se spune cu mulți tacti că am fost refuzat, dar nimeni nu știe de ce.

Și ce dacă? Eu măcar am râs...

■ Mitza



TOP 3 / REDACTOR



Marina
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*



Kristina
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*



Scholar
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*



Alina
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*



Lucian
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*



Marina Ghinea
1. *Journalism*
2. *Journalism*
3. *Journalism*

LEVEL Iunie 2004

DEMO

Calculus, Physics
GTC
HMAC, L. H. H. H.

MIXED

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

PATCH

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

SCHEMATAVECI

Protein, Clavis, HWS

WALLPAPERS

Protein, Clavis, HWS



MEDIA

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

UTILITY

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

ARTICLE

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.

Protein, Clavis, HWS
Tudor, H. H. H. H.



35

2004

to the main for the first



36 HITMAN: CONTRACTS

Si chefi se învârtă în jurul

LEVEL Iunie 2004

CONTINUT

Tabletă

Min

COMPUTER

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă: The Longest Journey

COMPUTER

Enigmă

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

Enigmă: The Longest Journey

COMPUTER

COMPUTER

Enigmă: The Longest Journey

COMPUTER

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

4

COMPUTER

4

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Enigmă: The Longest Journey

54

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Producător Obsidian Entertainment

Data lansării februarie 2005

Distribuitor LucasArts

On-line www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/

Forța e puternică în LucasArts. Atât de puternică, încât, după extrem de mulți ani, încă mai găsesc subiecte pentru cel puțin 20 de jocuri situate în universul Star Wars. Noi, acum, vom vorbi despre unul, urmând ca în următorii doi ani să le tratăm pe restul de 30. Deci, cum spuneam, unul dintre cele 40 de jocuri Star Wars pe care le vor lansa cei de la Lucas va fi Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (TM), o continuare a RPG-ului de mare succes pe care îl tot votați pe site-ul nostru. Și, ca o dovadă că tipii de la Lucas au gânduri serioase și nu doar se joacă cu nervii fanilor, pe site-ul oficial LucasArts există o pagină dedicată noului KotOR. Unde puteți afla că o să apară în februarie 2005 și că va fi pentru Xbox și PC. Altceva? Trei tipuri de Jedi, personaje noi, arme nou-nouțe și forță cât să vă ajungă pentru un an de zile.

Despre poveste ne-au fost date extrem de puține informații. Știm doar că acțiunea se va petrece cu patru mii de ani înaintea evenimentelor din Star Wars



Episode I. Și, holbându-mă la o poză de pe pagina dedicată jocului, am dedus că unul dintre personajele principale va fi o tanti frumoasă cu părul alb. Și Jedi, pe deasupra. KotOR II: The Sith Lords va fi creat de Obsidian Entertainment, o

companie formată de foști membri ai echipelor ce au în CV nume ca Fallout, Icewind Dale, Planescape: Torment și Baldur's Gate: Dark Alliance. Cam atât. Forța să fie cu voi.

■ cioLAN



LEVEL TOP 10

MAI 2004*

1. Star Wars - Knights of the Old Republic 148
2. Need for Speed Underground 127
3. Unreal Tournament 2004 117
4. Far Cry 95
5. Syberia II 58
6. Spillina Cell, Paradoxia Convictorum 42
7. Counter-Strike: Condition Zero 42
8. Colin McRae Rally 04 34
9. Battlefield Vietnam 20
10. Nemesis of the Roman Empire 5

*preluat de pe www.level.ro

PISTOLMOUSE

Proiectat de un grup de dezvoltatori dintr-o companie de dezvoltare de jocuri, PistolMouse este un proiect de dezvoltare de jocuri de tip FPS (First Person Shooter) care va fi lansat în 2005. Este un proiect de dezvoltare de jocuri de tip FPS (First Person Shooter) care va fi lansat în 2005. Este un proiect de dezvoltare de jocuri de tip FPS (First Person Shooter) care va fi lansat în 2005.



www.pistolmouse.com

Engine ireal. Partea a treia

Producător Epic Games

On-Line www.unrealtechnology.com

Deși succesul înregistrat cu Unreal Tournament 2004 le-a asigurat un trai liniștit pentru următoarea sută de ani, mecanicii de la Epic Games Inc nu stau cu mâinile în sân și vor să ne mai lase încă o dată cu gura larg căscată. Și de data aceasta, forcepsul cu ajutorul căruia ne vor umbla pe la maxilar este tot un motor grafic, pe numele lui (era de așteptat) Unreal Engine 3. Dedicat consolelor viitorului (parcă aș fi Mironov) și PC-urilor echipate cu DirectX 9.0, motorușul ăsta (după cum puteți observa și singuri din screenshot-urile anexate) este ceva de speriat. Printre (multe) altele, Unreal Engine 3 va oferi suport pentru toate tehnicile moderne de rendering și per-pixel lighting (aici ne-au furnizat o listă impresionantă, pe care nu am spațiu să o reproduc). În rest, lucruri noi. Numai lucruri noi. Umbre cum nu s-au mai văzut, teren complet deformabil, ceață cum numai la Londra mai poți găsi și multe, multe altele.

De parcă nu era de ajuns, Epic va acorda o atenție deosebită fizicii. Așfel, toate obiectele vor respecta aceeași fizică pe care am studiat-o cu toții, iar jucătorul va putea interacționa liber cu ele. Deși



animația de tip ragdoll a personajelor se pare că a devenit un lucru banal, cei de la Epic ne promet că o vor transforma în ceva ce numai banal nu s-ar putea numi. Acestea fiind spuse, pentru mai multe detalii tehnice vizitați pagina dedicată lui Unreal Engine 3.

■ cioLAN



SE VOR LANSA

- | | |
|---|--------------|
| 1. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban | EA |
| 2. Shrek 2 | Activision |
| 3. Thief: Dearly Departed | Eidos |
| 4. Gorky Zero | JoWooD |
| 5. ShellShock: Nam '67 | Eidos |
| 6. Besieger | DreamCatcher |
| 7. Fair Strike | Oxygen |
| 8. Soldiers: Heroes of World War II | Codemasters |
| 9. Forever Worlds | Mindscape |
| 10. Gorka: The Mystery of Janathis | Cenega |

Iunie 2004

UBISOFT ȘI SETTLERS

Ubisoft și Settlers au anunțat că vor colabora pentru a crea un nou joc de strategie în timp real. Jocul va fi dezvoltat de Ubisoft și va fi lansat pe PC și console. Settlers va fi dezvoltat de Ubisoft și va fi lansat pe PC și console. Jocul va fi dezvoltat de Ubisoft și va fi lansat pe PC și console.

Grand Theft Auto: San Andreas

Producător Rockstar North

Data lansării octombrie 2004

Distributor Rockstar Games

On-line www.rockstargames.com/sanandreas/

„San Andreas nu e doar un oraș. E un stat”, au fost cuvintele lui Dan Houser, unul dintre oamenii de la Rockstar. Frumoase cuvinte care au pus (sau vor pune) pe jar sute de mii de fani ai halucinantului GTA 3. Revenind la statul San Andreas, se pare că va fi format din Los Santos (Los Angeles), locul unde vei începe jocul, San Fierro (San Francisco) și Las Venturra (Las Vegas), fiecare din aceste orașe fiind cam de două ori mai mare decât Vice City. Vă las pe voi să faceți calculele. Și, mai mult, aceste trei orașe sunt legate între ele și nu sunt construite ca niveluri separate.

Povestea îl va avea ca personaj principal pe Carl Johnson care, după cinci ani de zile petrecuți în Liberty City, se hotărăște să se reîntoarcă în ghetoul de haștină din Los Santos. Aparent, se întoarce și în vechea gașcă (the Orange Grove Families) alături de care încearcă



să-si croiască un drum în viață.

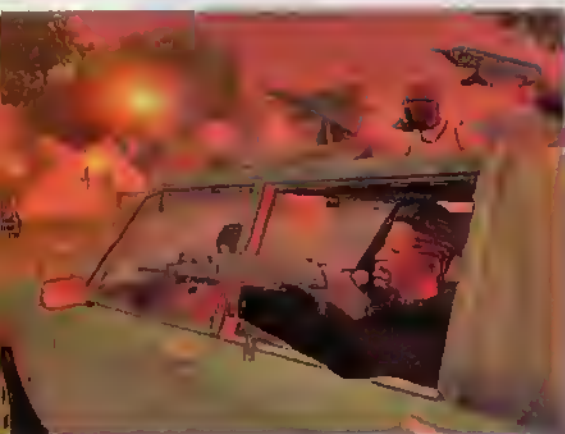
După ce ne-a pus la curent cu o parte din poveste, Rockstar începe cu laudele. Se spune că grija pentru detalii va fi mai mare ca niciodată (o gașcă serioasă de artiști au cercetat aproape fiecare cartier de prin Los Angeles). Ni se mai promite introducerea animațiilor de tip „rag-doll”, o atenție mai mare acordată engine-ului fizic și câte și mai câte.

Extrem de interesantă mi se pare
ideea producătorilor de a-l obliga pe
Carl să mănânce. Da, ați citit bine.
Pentru a se menține în formă, băiatul
nostru va trebui să bage la stomac. Si,

dacă-și va răsfăța stomacul prea tare, va pune ceva șuncuțițe pe el. Și se va vedea. Noroc cu sălile de gimnastică unde tot surplusul se duce pe apa Sâmbetei. În rest, chestiile obișnuite. Tone de arme noi, o cârcă de posibilități de a face bani, într-un cuvânt, un GTA 3 la cub.

Deși păcate, după cum deja ar fi trebuit să mă obișnuiesc, San Andreas va fi destinat, pentru început, consolelor PS2 și va fi aruncat pe rafturile magazinelor prin octombrie 2004. Versiunea pentru PC va face ochi, după cum urlă Mitza pe aici, „la anul”.

■ **ciOLAN**



LIN NDU JOC 255

Large discrepancies in the quality of recorded information were noted. For example, in some cases the WHO standard questionnaire was completed incompletely, or multiple identical entries were made. In some cases, the information was recorded in a way that was not consistent with the purpose of the study, or was otherwise inconsistent with the information recorded in other parts of the questionnaire. In some cases, the information was recorded in a way that was not consistent with the purpose of the study, or was otherwise inconsistent with the information recorded in other parts of the questionnaire. In some cases, the information was recorded in a way that was not consistent with the purpose of the study, or was otherwise inconsistent with the information recorded in other parts of the questionnaire.



SAMSUNG



12 ms
Fast Response Time

SyncMaster 172X TFT

Rezoluție: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 160x140
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 12 ms
Interfață: Analog și Digital
Pliere în multiple unghiuri



DECK Computers

DECK Computers Int'l. S.A. tel: 021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania • Service Center SAMSUNG-IT Romania

www.samsungelectronics.ro

Splinter Cell 3

Producător Ubisoft Montreal

Distributor **Ubisoft**

Data lansării iarna 2004

On-line www.ubisoft.com



Suntem în anul 2008. Războiul informațional a evoluat, devenind cea mai mare amenințare la adresa stabilității mondiale. Ești Sam Fisher, cel mai bun agent Splinter Cell® al agenției Third Echelon. Ai fost desemnat să îndeplinești o serie de misiuni periculoase pentru a cerceta și elimina o nouă sursă de atacuri informaționale, provenind din Coreea de Nord. Pentru a reuși, vei efectua o mulțime de activități neconvenționale de spionaj, pentru a aduna informații, a întrerupe operațiunile inamice și a neutraliza țintele adversarilor. Dacă credeai că până acum Sam Fisher se mișca la fel ca o felină după pradă, te-ai înșelat amarnic. O gamă de mișcări incredibil de complete și fluide, inclusiv mișcări atletice și tipice infiltrării,

unele chiar mortale îți vor bucura ochiul. Acum vei fi ajutat și de un engine grafic complet nou, optimizat pentru a oferi cele mai bune efecte vizuale pe orice platformă de joc. Motorul fizic avansat permite mișcările deja consacrate de rag doll și o interacțiune perfectă cu mediul. Dacă nici-o dată nu ți-a plăcut repetitivitatea într-un joc, acum designul de nivel este complet liber, cu multiple posibilități de a ajunge la țel și cu numeroase obiective secundare opționale. A.I.-ul îți va ridica probleme mari, deoarece NPC-urilor le-au fost atribuite caracteristici umane și un comportament natural, fiind conștiente de mediul lor și putându-și aminti evenimentele trecute.

■ **Koniec**

**UNIVERSAL COMBAT:
THE RETURN OF THE F&S**

[illegible]

Prince of Persia 2

Producător Ubisoft Montreal

Data lansării noiembrie 2004

Distribuitor Ubisoft

On-line www.princeofpersiagame.com/teaser/uk/

Dragi amatori de povești cu și despre prinți persani (vreo patru până acum), unchiul Ubi vă pregătește ceva. Poate ați auzit zvonuri cu privire la o continuare a succesului ce s-a numit Prince of Persia: Sands of Time. Ceva mai devreme, zvonurile au fost confirmate, iar cu ocazia E3, nenea Ubi ne-a povestit câte ceva despre viitorul titlu.

Ghidându-se după principiul „de ce să schimbi ceva dacă funcționează”, PoP 2 va folosi același engine ca și frățiorul său mai mic. Totuși, cum nu te poți prezenta în fața cumpărătorilor cu exact aceeași ofertă, engine-ul va fi modificat puțin pentru a permite o calitate a graficii puțin mai mare, precum și implementarea unor anumite feature-uri.

Că tot am ajuns la noutăți, nevoia de violență a tineretului din ziua de azi i-a convins pe cei de la Ubi să lucreze puțin la partea de luptă. Astfel,



Prințisorul va învăța noi stiluri de luptă și, din când în când, își va executa dușmanii cu o cruzime rar întâlnită. Unde mai pui că, în cazuri de extremă urgență, prințul va putea să folosească drept scut cadavrele celor căzuți în luptă. Pentru a nu-l transforma într-un fel de Conan, Ubi își va dota beizadeaua și cu un set complet nou de mișcări. Obstacolele întâlnite în joc vor fi diverse, iar pentru a le depăși, va trebui să apelezi la toată materia cenușie din dotare. Și, câteodată, la o frânghie.

Povestea, însă, a rămas învăluită în



tăcere. Ubi nu a catadicsit să ne mai spună de ce prințul și-a părăsit iar castelul. În schimb, a furnizat o dată aproximativă de lansare. Noiembrie 2004. Până atunci, numai bine.

■ ciOLAN

ASCULTĂ în fiecare duminică, de la **12**

FANATIC GAMER

cu Dorian Iordă și peul ispitit

Partener
LEVEL

E DESPRE

JUcate
noi
controversate

PREZENTATE
DISCUTATE
COMENTATE LA

JOCURI!

Radio & Afaceri
MIX
100,6

Singura emisiune radio pentru jucători fanatici în **Reteaua MIX FM**

București

Constanța 103,9 MHz ■ Sinaia 103,9 MHz ■ Bacău 102,1 MHz
Ploiești 100,6 MHz ■ Iași 100,4 MHz ■ Câmpina 93,9 MHz ■ Mangalia 89,

Ascultă Fanatic Gamer și pe net la mix.rdsnet.ro!

Spune-ți părerea la fanatic@emonitor.ro

F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon)

Producător: Monolith Productions

Distribuitor: N/A

Data lansării: 2005

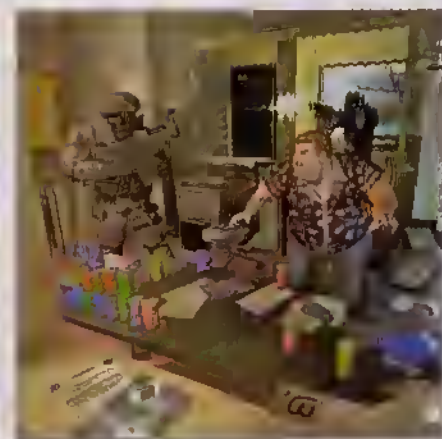
On-line: www.lith.com

Cei care stau cu ochiul lipit de site-ul LEVEL, poate au fost pe fază acum ceva vreme când s-a prezentat o știre despre următorul joc din plan al celor de la Monolith. Se zvonea ba că ar fi o continuare a lui NOLF, că ar fi de fapt doar un nou tip de DaeWoo, adică nu se știa nimic. Iată că datorită festivalului de la E3 din Los Angeles am mai aflat detalii despre el și nu sunt nici pe departe. Foarte pe scurt, povestea se învârtă în jurul unui eveniment în urma căruia o echipă întreagă de anti-tero a fost lichidată fără drept de apel, iar tu ești trimis să descoperi care-i treaba. Numai că nu este chiar atât de ușor, ci se pare că vei avea de-a face cu ceva monstruț, ce nu aparțin lumii acesteia, dar pentru care cuvântul măcel semnifică un fel de miuță pentru noi. Așa că se pare că vom avea de-a face cu un nou fel de Half Life 2? Nu știu, dar nu mi-ar plăcea de nici o culoare.

Întotdeauna m-au atras jocurile în care nenorocesc o biată rasă extraterestră ce vine cu tupeu după apă și pământ la noi.

Din punct de vedere vizual, trebuie să recunosc că jocul arată de toată minunea. Este de departe unul dintre cele mai bine realizate jocuri de până acum și îmi este teamă de cerințele de sistem cu care ne va lovi prin 2005 când este programat să iasă la iveală.

■ Koniec



Nokia QD

Viteza, concentrarea și confortul sunt elementele de bază ale jocului. Orice jucător pasionat poate confirma acest lucru, iar Nokia este din nou pe fază pentru a vă ajuta să obțineți cele mai mari scoruri, cu ajutorul celor mai performante dispozitive.

După numai 6 luni de jocuri pe telefonul mobil și de aventuri extraordinare, Nokia introduce nivelul următor al jocului pe platforma mobilă conectată - N-Gage QD. Platforma mobilă pentru joc N-Gage QD prezintă toate caracteristicile primei platforme, plus câteva îmbunătățiri - cum ar fi schimbarea rapidă a cartelor de joc. S-a renunțat la player-ul MP3, ceea ce a dus la un preț și mai accesibil. Noul design este mai atractiv, iar dimensiunile mai mici se potrivesc perfect cu cele ale buzonarelor. Programul de lansare a N-Gage Arena este de asemenea preinstalat și gata de start; sunteți mult mai aproape de lumea mobilă a jocurilor. Și durata de viață a bateriei a fost extinsă. Acum puteți juca în continuu până la 10 ore. Îmbunătățit și specializat, noul dispozitiv pentru jocuri răspunde nevoilor pe care le au jucătorii în timpul competițiilor.

Totul se învârtă în jurul performanței - scoruri înalte și comunicare ușoară, în condiții de maximă siguranță. Pentru apelurile telefonice, difuzorul și microfonul dispozitivului N-Gage QD au fost

reorientate pentru a facilita convorbirile clasice. Platforma mobilă pentru jocuri N-Gage QD suportă funcții avansate, specifice telefoanelor mobile, cum ar fi gestionarea datelor personale, browser xHTML, e-mail, descărcare și instalare pentru aplicațiile Series 60.

N-Gage QD este compatibil cu jocurile deja disponibile, create special pentru N-Gage, dar și cu alte titluri exclusive, precum Ashen, Pathway to Glory și Pocket Kingdom: Own the World, dar și jocuri de mare succes ca The Sims: Bustin' out, Crash Nitro Kart și Tiger Woods PGA TOUR 2004. În România puteți găsi aceste jocuri în rețeaua de magazine Germanos.

Jucătorii pasionați nu obosesc

niciodată, iar Nokia întâmpină cu bucurie această provocare, propunând noi dispozitive, jocuri și servicii. N-Gage Arena (arena.n-gage.com), spațiul virtual creat special pentru jucători, este locul unde puteți găsi tot ce doriți despre dispozitivul N-Gage, noutăți despre N-Gage QD, precum și foarte multe trickuri, ponturi, competiții, prieteni și rivali. Cu aplicația N-Gage Arena, preinstaltă pe N-Gage QD, accesul la „clubul jucătorilor” este atât de simplu! Un simbol de pe ecran te conectează instantaneu (prin intermediul tehnologiei GPRS) la toate serviciile disponibile. Aplicația este disponibilă și pentru descărcare (www.n-gage.com) pentru utilizatorii de N-Gage.



Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezentei
	Imagini pe CD	unui dintre aceste
	Wallpaper pe CD	elemente pe CD-ul
	Film pe CD	LEVEL, simbolul va
	Patch pe CD	avea culoarea neagră
	MOD pe CD	în caseta tehnică
		Restul vor fi în "il"

Fahrenheit

Frigul sucește mințile!

Un mijloc perfid de control al maselor: în mijlocul iernii, la temperaturi la care numai cei de prin Siberia ar putea să mai respire, nu dai drumul la căldură în calorifere. Chiar mai mult, le lași neizolate, ca să transporte tot frigul de afară în casele oamenilor. Apoi, din an în Paște, bagi câte cinci minute puțină

apă călăie prin ele. Să vezi atunci recunoștința poporului pentru conducătorul nostru mult iubit, ahnegația cu care ne înclinăm în fața lui pentru că a binevoit să ne dezmoștească răsuflarea. Dacă asta s-a întâmplat pe vremuri și stă să se întâmple și acum (centralele de apartament nu prea sunt iubite de conducători), ce putem să mai spunem de momentul în care natura va fi împotriva noastră?

Un răspuns încearcă să ne ofere Fahrenheit. Jocul de față este produs de Quantic Dream, renumit pentru titlul ciudat și încântător în același timp: Omikron The Nomad Soul. Vivendi

Universal, cei care au fost de acord să finanțeze proiecte precum Warcraft, Diablo sau Half-Life, sunt cei care s-au alăturat celor de la Quantic în tentativa de a scoate un nou joc care să rupă gura târgului.

Cu sufletul înghețat

Fahrenheit va fi un thriller interactiv. Quantic ne-a obișnuit cu abordările sale originale încă de la primul titlu și, după informațiile pe care ni le-a oferit până acum, va urma aceeași linie. Jocul se desfășoară într-un New York zguduit de tot felul de întâmplări stranii. Pe lângă vreme, ale cărei capricii sunt de neînțeles, oamenii din metropolă au început să se comporte puținel cam ciudat. Adică, fără nici un motiv evident, au început să se omoare între ei. Aici o băbuță îi scoate ochii unui copil, dincolo un vecin îi zdrobește capul altuia, mai departe un supărat mănâncă la micul dejun vreo cinci colegi de muncă (hmmm...) și așa mai departe. Deși nu pare să existe nici o legătură între crime, acestea se desfășoară după același tipar.

Personajul principal este Lucas Kane. După cum arată, ai zice că tipul este mai normal decât normalul, mai tipic decât tiparul ziarelor de la noi. Prin urmare, nu poate să se comporte altfel decât ceilalți și devine și el unul dintre criminali în momentul în care îi ia viața



100 m obstacole!

unui străin în toaleta unui restaurant. Jucătorul, după ce se încarnează în disperatul Lucas, va fi bântuit de tot felul de viziuni. Bineînțeles că va trebui să aflăm ce se întâmplă cu noi. În același timp, va trebui să fim cu un pas înaintea poliției, mai ales a inspectorului Carla Valenti (o femeie deosebit de drăguță la înfățișare) și a colegului său, agentul Tyler Miles.

Dogoaarea monitoarelor noastre

Frumusețea vine însă de acum încolo. Se pare că, pe parcursul jocului, vom deține controlul asupra mai multor personaje. Acțiunile pe care le vom întreprinde cu unul dintre ele vor influența dezvoltarea poveștii și vor avea, de asemenea, impact asupra personajelor pe care le vom controla mai târziu. În cele din urmă, este un fel de poveste care se scrie pe măsură ce înaintăm în joc. Conceptul nu este neapărat unul revoluționar. S-a mai încercat așa ceva și în alte producții, dar cam toate au sfârșit destul de patetic, pentru că ițele poveștii au revenit în cele din urmă la același fir epic ori s-au distanțat numai spre finalul jocului, oferind două sau trei finaluri. Dacă vor reuși să creeze un joc cu zeci de scenarii posibile, cu zeci de drumuri pe care vom putea înalta, atunci mă voi duce la țară, voi scoate pălăria bunicului de undeva de prin pod, voi sufla peste ea pentru a o curăța de praf, mi-o voi îndesa pe creștet, șmechereste, într-o parte și, în final, o voi scoate din cap pentru a saluta unul dintre cele mai fantastice jocuri pe care mi-a fost dat să pun mâna până acum.

Interactivitatea și implicarea



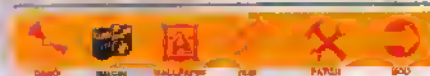
Decoruri grandioase

profundă a jucătorului în firul epic vor fi subliniate și de tehnicile pe care le vor folosi producătorii. Astfel, se pare că întreaga desfășurare a jocului va fi o combinație de tehnică cinematografică și de interactivitate care, în cele din urmă, va fi atât de veridică încât ne va da fiori pe șira spinării. Toate acestea se vor desfășura într-o grafică complet 3D, în timp real. Pentru aceasta, Quantic a lucrat doi ani de zile la tehnologia ICE (Interactive Creative Environment). Cu ajutorul său încearcă să creeze senzația unui mediu 3D prin intermediul unei camere ce se va plimba în stilul filmelor de la televizor. Actorii virtuali vor popula zonele prin care vom trece. Animațiile acestora vor fi copiate după ceea ce am văzut prin filme. Prin urmare, nu vom urmări niște bețe care se vor plimba pe stradă cu aere de mare primar prin nu știu ce gubernie sau de mare manechină de-a lui Botezatu.

În final, nu pot să vă mai zic decât că jocul de față este, cu siguranță, un titlu pe care trebuie să-l așteptăm la sfârșitul acestui an. Pare să aducă o oază de originalitate într-o lume saturată de copii după copii, de kitschuri unul mai lucitor decât altul. Să fie binevenit!

■ Sebah

Titlu	Fahrenheit
Gen	Action
Producător	Quantic Dream
Distribuitor	Vivendi Universal
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	iarna 2004
ON-LINE	www.fahrenheitgame.com



Ouch!!!



Când vă spuneam că-i normal!

Dreamfall: The Longest Journey

**Ești de
abia la
început de
drum**

Am cumpărat cele patru CD-uri de The Longest Journey cândva, la începutul anului 2000, după ce citisem câteva review-uri pierdute prin imensitatea net-ului. Nu am așteptat nimic de la el, speram doar să fie un adventure peste medie, care să mă țină ocupat pentru câteva zile. Patru ani mai târziu însă, într-o noapte albă petrecută la redacție, aproape că era să iau monitorul în brațe când am deschis pentru prima dată noul lansat site al lui Dreamfall: The Longest Journey (TLJ2, pentru cei care încă nu s-au prins). Am început să arunc cu link-ul în stânga și în dreapta, trezind oameni adormiți de mult lângă fereastra de Messenger. Și asta doar pentru că, în sfârșit, cei de la Funcom au decis să dea primele informații oficiale despre joc.

Am lăsat baltă orice altă activitate, am ignorat telefoane, zbierete și SMS-uri și am citit cu sufletul la gură CineCeUndeCumȘiCând. De dimineață, m-am trezit mulțumind E3-ului, că el e cel care ne aduce toate știrile astea noi și proaspete, după care am pornit cu Marius într-o discuție despre Zoe, damigenele de vin din subsolul jocului și viitorul roz ce ne zâmbește din depărtare.

Trecut cu viitor

Pentru cei care nu știu ce este The Longest Journey și care n-au înțeles din câte am scris până acum că este vorba despre un joc care naște pasiuni și cearcăne sub ochi, iată o mică recapitulare. TLJ a pornit ca un mic Adventure produs de norvegienii de la Funcom, în frunte cu ilustrul necunoscut Ragnar Tornquist, și a rămas mic și speriat mult timp, strivit de obezitatea pieței de jocuri din Europa și SUA. Startul mai puțin decât modest nu l-a scos deloc în evidență, iar revistele „lor” de specialitate

l-au ignorat complet (hai!). Din fericire, zvonurile despre un joc absolut senzațional au început să curgă printre mulții amatori de Adventure, iar asta și numai asta, surprinzător, a făcut ca în cele din urmă TLJ să devină nu numai unul dintre cele mai aclamate jocuri ale aceluși an, dar (cu timpul) și un adevărat succes de ordin financiar (după ultimele date, TLJ s-a vândut în cele din urmă în jumătate de milion de exemplare).

Revenind la oile noastre, TLJ te pune în pielea tinerei April Ryan, o fătucă ce descoperă existența a două lumi paralele (una dominată de tehnologie: Stark, iar cealaltă de magie: Arcadia). Evident, ea este ALEASA, cea care va trebui să salveze cele două lumi, să readucă pacea între popoare blablabla... Farmecul întregului joc consta însă în maturitatea poveștii sale. Un personaj principal care ar fi preferat să rămână un simplu privitor, două lumi absolut fermecătoare, dar departe de a fi perfecte și, în general, o viziune asupra lumii diferită de cea cu care ne obișnuisem în mai toate jocurile de până atunci. Dialoguri absolut dementiale și cu adevărat realiste (CNA-ul ar fi sărit ca ars de câteva ori dacă ar fi auzit ce se vorbea pe acolo), o grafică mai mult decât frumoasă, plus unele dintre cele mai profesionist realizate voci pe care am avut plăcerea de a le auzi vreodată și o muzică care te ungea la suflet... Toate acestea au făcut din The Longest Journey unul dintre cele mai plăcute (nu știu despre voi, dar pentru mine și acum jocul ăsta este printre cele mai bune trei jucate vreodată) Adventure-uri din mai toată istoria acestui gen.

Bun, acum să trecem mai departe. Dreamfall nu este un sequel, așa că nu vă gândiți la o continuare directă a poveștii din primul joc. După cum declara



Scoale damigeana de vin, că e motiv de veselie!



Poză de arătat umbrele

și Ragnar Tornquist, primul TLJ a fost o poveste completă, cu început, mijloc și sfârșit, iar Dreamfall (o să însemne o cu totul altă aventură), deși o să întâlnim și aici locații sau personaje cunoscute, acțiunea jocului petrecându-se la zece ani de la evenimentele din TLJ.

Zoe, April, Kian

Unul dintre primele lucruri care surprind la Dreamfall este faptul că va avea nu una, ci trei figuri centrale: Zoe, April și Kian.

Personajul principal, cel care trebuie să ducă la capăt călătoria de data

a-l schimba complet, chiar și numai pentru că dovedește ceva ce aș fi vrut să văd la mai mulți producători: curaj.

Ultimul personaj este Kian, „Soldier. Apsotte. Assassin”, un luptător, un personaj puternic, fanatic în crezul său. Călătoria sa îl va pune însă față în față cu o serie de întrebări ce îi vor întoarce lumea pe dos și îi vor zdruncina toate convingerile.

Action?!

După cum spuneam și mai înainte, mă hucur să văd că cei de la Funcom au destul curaj încât să facă ceva diferit.



aceasta, este însă unul singur. Zoe Castillo este cea cu care veți juca timp de 60-70% din timp. Descrisă ca „Seeker.Nomad.Dreamer”, Zoe este o adolescentă care trăiește în Casablanca (Stark) și încercă să-și găsească un rost în viață. Povestea sa este oarecum asemănătoare cu cea a lui April din primul TLJ, pentru că și ea va fi atrasă involuntar într-o aventură care o depășește cu mult. Marea diferență dintre cele două este că în cazul lui Zoe totul este mai mult sau mai puțin accidental, pe când April era „aleasă”.

Al doilea personaj este tocmai April Ryan... O mai înțeți însă minte pe April din TLJ? Finuță, simpatică și sensibilă? Ei bine, duse sunt vremurile acelea bune. April este descrisă acum ca „Rebel. Emissary. Chosen”, o femeie matură, deziluzionată care, după ce a salvat atât Stark, cât și Arcadia, s-a văzut prinsă într-o lume străină ei, departe de casă. Mi se pare absolut genială ideea de a duce personajul April la un alt nivel, de

încearcă să ducă TLJ-ul la un alt nivel, mult mai matur, un pic mai cinic și realist. Dar nenea Tornquist a decis să nu se oprească aici. Știți și voi toată discuția ce se poartă de câțiva ani în jurul genului Adventure. A murit sau nu? Ei bine, norvegienii au stat ei ce au stat, s-au uitat în dreapta și în stânga și, în cele din urmă, au tras o hoarcă pe trotuar, și-au șters muci de maiou, au băut o votcă să-și facă curaj și s-au decis să ia taurul de coarne. Așa că au tras un Action în fața Adventure-ului și și-au pus în cap tot gamerul amator de quest-uri și cli-cură relaxate, speriat de perspectiva transformării TLJ-ului într-un joc de caft.

„Playing it safe just isn't an option for us”, a continuat calm Ragnar, încercând să explice că dracul nu e așa de negru. După declarațiile sale, Dreamfall se inspiră dintr-o sumedenie de jocuri care nu prea îți sar în minte când te gândești la Adventure. Vorbesc aici despre Eternal Darkness, Silent Hill, Resident Evil, Knights of the Old Re-

public, Shenmue sau Prince of Persia... În cazul ăsta, un The Longest Journey cu o Lara Croft pe post de eroină pare o posibilitate din ce în ce mai reală, ar putea spune unii dintre voi, însă lucrurile stau altfel. Dreamfall încearcă să ducă genul Adventure la un nou nivel, ➤



Seamănă un pic cu Morrowind-ul

➤ să îl scoată din coma profundă în care a intrat și să îi dea mult mai multă viață. Este un lucru dificil și foarte riscant, pentru că și dacă o să le iasă bine, tot o să fie destul care o să se plângă. Însă eu unul mă bucur. În sfârșit, cineva face ceva!

Action/Adventure-ul prin care este descris Dreamfall înseamnă în primul rând un univers mult mai real, mai plin de viață și mai interesant. Înseamnă că puteți rezolva puzzle-urile în mai multe feluri. Înseamnă o mai mare libertate în decizii. Pur și simplu, înseamnă **MAI MULT**. Dacă ar fi să-l compar cu ceva, l-aș compara mai degrabă cu un Outcast, cu precizarea că aici accentul va fi pus mai mult pe storyline și personaje, „acțiunea” fiind doar un mod de a ajuta la derularea poveștii.

Ultimele detalii

Pe lângă introducerea unor noi personaje, Dreamfall mai vine cu o nouă lume. Winter este un tărâm illogic, situat undeva „în afară” și care are ca punct central o casă întunecată, bântuită de un spirit care are răspunsurile la întrebările eroilor noștri.

În rest, jocul vă va purta din orașe hi-tech, cu tente de cyber-punk, până pe tărâmurile dominate de păduri și Ozane frumos curgătoare sau în ciudate civilizații ascunse sub pământ, ceea ce sună foarte bine, știindu-i pe cei de la Funcom și ce le poate mintea (vezi TLJ sau Anarchy Online).

Jocul va fi se pare mai scurt decât The Longest Journey (care avea între 30 și 40 de ore de joc), iar producătorii doresc ca toți cei care se apucă de el să fie în stare să-l ducă la final, fără să se plictisească pe drum.

Engine-ul grafic este unul cu totul nou, poartă numele de Shark și este

dezvoltat de Spinor. Din câte am văzut, arată cu adevărat bine, iar simțul artistic al producătorilor nu poate decât să facă jocul și mai frumos. Aștept însă primele filme din Dreamfall pentru a mă convinge de asta.

Soundtrack-ul va reveni în sarcina lui Morten Sorlie, cel care a fost responsabil pentru TLJ, dar și pentru Anarchy Online (care, apropo, are câteva track-uri superbe), dar acesta va fi ajutat și de alți câțiva compozitori cu experiență. Vocile, unul dintre cele mai importante atuuri ale TLJ-ului, promit să se ridice din nou la nivelul stabilit de predecesori, fiind angajați numai profesioniști adevărați, care pot să treacă de la Zara la Tabără într-o clipită.

Un ultim detaliu interesant se referă la limbajul folosit în joc. Se pare că de data asta producătorii vor fi ceva mai conservatori, cel puțin în SUA, unde oricum o să îi mănânce cenzura. Pentru europeni însă, se dorește o versiune necenzurată, cu ceva vorbe de duh spuse la mână și o câteva scene de nuditate ici și colo.

Toamna 2005

... atunci au promis cei de la Funcom că vom pune mâna pe Dreamfall. Până atunci, jocul ăsta a devenit numărul 1 pe lista mea de most wanted. Totul e să nu cad în capcana hype-ului ce va urma, ca să mă pot bucura apoi în liniște de joc. Așa că vă recomand să vă cumpărați un cens, să-l puneți să vă trezească la sfârșitul anului viitor și sper să citiți în LEVEL-ul de atunci un review la Dreamfall, în care subsemnatul va plânge de fericire că a văzut a doua venire a TLJ-ului pe calculatorul lui.

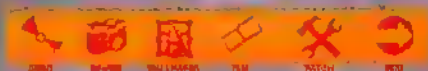
Până atunci, răbdare și gumă contra tutunului!

■ Mitza



Dreamfall: The Longest Journey

Titlu	Dreamfall: The Longest Journey
Gen	Action/Adventure
Producător	Funcom
Distribuitor	Funcom
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul lui 2005
ON-LINE	www.dreamfall.com





Provocă-ți adversarii cu noua platformă pentru jocuri N-Gage™ QD.

Pe multiplayer DCS fir prin GPS și Bluetooth.
Jocuri exclusive pentru N-Gage™ și titluri în licență mai cunoscute în dimensiuni reduse.

Schimbare în 100 s a ecranului în jocurile
Tutur în mobil.

N-GAGE
NOKIA

redine
vitalitate

pentru o listă de distribuitori din România, în magazinele Nokia, Carrefour și Intermarché.

n-gage.ro/info/

Dungeon Siege II

Cu Siege-ul prin Dungeon

Atenție! Dungeon periculos! Sociologii recomandă tratament medicamentos cu Siege de sute de ori pe zi până la epuizarea arătătorului. Nu-l pomeniți de Diablo că face spume la Gură și vă sare la Gât. Și, mai ales, tratați-l cu respect că altfel vă spune lui nenea Microsoft și mai pupați voi Longhorn în mileniul următor. Gata cu vorbăria! Turnați câțiva litri de Siege, condimentați cu niște praf de sequel, puneți totul la un foc alimentat de o canistră de benzină și cu amestecul astfel obținut oblojiți dungeon-ul ăla micuț și vechii săpat acum un an. Așteptați un timp nedefinit și veți obține un Gas Powered Game, numai bun să-i lăși pe micuți în frâu ca să-ți poți seduce nevasta în liniște cu ajutorul unei cine romantice la lumina unui Baldur's Gate. Și cum micuțul nu e bine să rămână nebotezat, nașul lui, Microsoft Games Studios, l-a botezat Dungeon Siege II, iar tătâne-său, Gas Powered Games, l-a pupat pe frunte să crească mare copilul și să sucească mințile multora. Acum și-n vecii vecilor. Amin.

Ce e Siege, ca Siege-ul vine

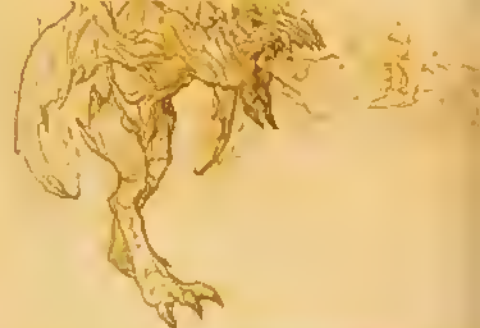
... cu surle, trâmbițe și cu un Trailer care, sincer să fiu, m-a lăsat cu ochii belți

la Plasmele ălea de la CERF și m-a făcut să uit că nu mai văzusem o plasmă în carne și oase în viața mea. Și că a fost Trailerul ăsta mai merge cum merge, dar nici nu mi-a trecut bine uimirea că pezevenghiile m-au lovit și cu un Site ce mustește de roșu și de poze. Și, pe alocuri, mai apare câte o vână de informație utilă.

Proști, stau și citesc. Și aflu. Aflu că voi putea avea un party de șase personaje (catâr included + o cărcă de animale exotice de povară). Și personajele vor avea skill-uri mii și mii (unde al doilea „mii” se referă la cele nou apărute). Citesc. Citesc și vreau mai mult. Mi se va da mai mult (sper). Mie și omuleților mei ni se vor da pe mână Puteri. Unice și Adevărate. Poate de aceea le-au numit „Unique Heroic Powers”. Alți motiv nu văd. Fiecare omuleț va avea Puterea lui. Pe care o va folosi întru propășirea Păcii pe tarla lui Ehb, invadată de Rău pentru a nu știu câta oară. Din ce în ce mai interesat, citesc în continuare. Văd lucruri noi. Văd o lume interactivă în care, la doi pași de mine, niște mulți se bat ca chiorii cu niște și mai mulți. Văd un peisaj care poate fi folosit în luptă, văd avantaje tactice, lupte cu cap, văd minuni ale tehnicii moderne. Mă uit



Descărcare electrostatică



prostit la informațiile despre engine-ul grafic. „Efecte speciale incredibile”, zic ei. „Mă, voi mă duceți cu zăhărelul”, le răspund eu. Mă uit la Trailer. Poate dă Dumnezeu și nu mă mint. Vorba Bibliei... precum în Trailer, așa și la final. Pentru a vă face o idee, consultați CD-ul LEVEL de acum două luni. Pentru a vă menține ideea, admirati screenshot-urile răspândite pe aceste două pagini. În final, pentru ca ideea să se concretizeze într-o gaură în bugetul familiei, așteptați până o să apară.

Legenda lui Dungeon Legendarul

Născut de promisiunile Microsoftului, cu speranța că acestea nu sunt simple cuvinte menite să mă facă să strâng bani încă de pe-acum, îmi arunc ochii și peste poveste, chiar dacă nu ar trebui să mă intereseze (e doar un hack and slash... sau...). Astfel, află că acum o mie de ani, cruciații lui Azunai au avut ceva de împărțit cu legiunile lui Zaramoth. Spre final, când Zaramoth (cel rău) tocmai îl dovedea pe Azunai (cel bun), pământul s-a cutremurat. Exact în acel moment magia a scăpat și s-a împrăștiat. Înainte să se împrășteie, pentru consistență, a devorat armatele celor doi derbedei. O mie de ani au trecut, timp în care magia s-a plimbat liberă prin țara lui Ehb. Și cum zbura ea din loc în loc și poleniza baghetele vrăjitorilor din regat, o chemare s-a auzit din Plane of Tears. Magia s-a îndreptat spre chemare ca vitelul spre abator. Chemarea a pus o mână pe magie și cealaltă pe sabie și a pornit încet-încet pe drumul către World Domination. Un grup de oameni pentru



Cei doi călăreți,
apocaliptici

care Apocalipsa nu era inclusă în planurile de viitor au pus și ei mâna pe sabie și au vrut să-i dea chemării în cap. Au ratat. Alții, mai sperioși, s-au dat de partea chemării și au fost înghițiți cu fulgi cu tot. Concluzia? Cu chemarea nu te pui. Sau te pui, dar trebuie să te cheme gamer și să dai banii pe joc.

Vara se numără temnițele

După ce românul s-a făcut frate cu Diablo până ce a trecut battle.net-ul, după ce a Siege-uit prin Dungeon-uri după cum l-a tăiat capul și după ce s-a dus la hack&slash-ul laudat cu Sacredul, în curând va veni timpul pentru încă o tură prin cea mai apropiată temniță. O tură plină de luminile hipnotice, 3D și alte chestii care se vând ca pâinea caldă. Cât de curând? „Vacanța 2004” scrie pe site.

Probabil că nu e adevărat, dar cum altceva mai bun de făcut nu am... să zicem că o înghit și pe asta. Ne vedem în vacanță, Temniță. Dacă nu mă găsești acasă, caută-mă în Vamă la Hamace. Și, dacă-l vezi pe Trilă, zi-i să mai cumpere o buceagă că tocmai a venit Koniec.

■ ciOLAN

Titlu	Dungeon Siege II
Gen	Action/RPG
Producător	Gas Powered Games
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	vacanța 2004
ON-LINE	www.gaspowered.com/ds2/



La cap de pod...



Singur în pădurea deasă...

Când șobolanul nu e frate cu ratonul

Creature Conflict: The Clan Wars

➤ Din vremuri imemorabile se cunoaște că dacă îți hrănești omului setea de umor, îl ai la mână. Se știe foarte bine că dacă un popor este bine întreținut cu anecdote și i se prezintă totul într-o formă păcălicioasă, poate fi controlat mai bine. Mult mai bine decât un popor care trăiește subjugat de o forță malefică ce pretinde sobrietate, seriozitate, pentru care hazul de necaz este interzis cu desăvârșire, deoarece dacă un om face haz de necaz, înseamnă că are necazuri. Ori într-o societate unde toate merg bine, nimeni nu are necazuri. Se pare că ungurii au prins repede această idee și, pentru a mai tăia din gustul amar al popoarelor vecine și prietene care nu au intrat în UE odată cu ei, se pregătesc să arunce pe piața mult prea puțin saturată cu asemenea jocuri ceva care să le mai descrețească frunțile. Ceea ce

vreau eu să spun este că jocul Creature Conflict: The Clan Wars este un joc făcut de unguri pentru unguri și nu numai. Oricine are un pic de răcă pe șobolanul ce nu îi dă voie să mai subtilizeze câte o litră din licoarea lui tăticu' din beci poate acum să trimită împotriva lui un țap anarhist, bine mânuitor de sabie ninja. Buni băieți unguri! ăștia, dar și mai bune unguroaicele! Au dom'le unguroaicele astea o poftă de viață de îți lasă un gust atât de amar în gură, după ce-au plecat, de îți vine să îți iei lumina-n cap! Și când vin ele așa, ca o boare, mai că ți se scoală părul pe spinare și începi să transpiri subit, iar gândurile încep să îți zboare la tot felul de filme cu profil folcloric, de o etnie incognoscibilă, dar irelevantă. Oricum, despre acestea nu este bine să vorbesc în această revistă, ci voi păstra tot elanul pentru mâine dimineată, când trebuie să semnez condica și la Casa de Filme cu Profil Folcloric Cabiria, unde „the pussy runs free and the dogs are locked up”.

Să fie Worms?

Am citit tot ce am putut despre acest joc pentru a-mi face o idee despre cum aș putea să vă fac să înțelegeți care este toată calimera. După aceea, am stat și am reflectat o vreme, nu prea mult, și mi-am dat seama că nu poate fi altceva decât un altfel de Worms. Iar dacă vreunul dintre voi poate spune că seria Worms nu i-a plăcut și că nu a înțeles umorul din spatele unei Banana Bomb, tot ce pot să zic este că nu a jucat-o în viața lui și că ar trebui să scoțoească prin oferte prietenilor noștri distribuitori OFICIALI de jocuri, să dea un preț derizoriu de 29,99\$ pe un Worms Armageddon și să nenorocească vecinul manelist la un 1 vs. 1 prietenesc.

Dar să ne întoarcem la feroasele noastre creaturi și să vedem de ce sunt ele în stare. Cred că pentru a înțelege într-adevăr acest preview și acest joc, trebuie ca înainte de a-l citi să vă uitați mai întâi la imaginile care însoțesc acest articol. De ce? Pentru că altfel veți spune că aberez într-un mod total, că mi-am pierdut totalmente *the touch* și



că nu mai sunt în stare să gândesc coerent. Cu toate că ora târzie nu-mi este de prea mare ajutor, vă spun că îmi dau tot interesul să transpun cumva



Un șoarece cu atitudine



atmosfera și starea de spirit pe care povestea jocului nu a reușit să mi le dea. Totuși, screenshot-urile din poveste m-au făcut să îmi doresc să fiu un om de știință nebun, și hienă pe deasupra.

Ce poate fi mai frumos decât să pornești cu clanul tău la cucerirea universului, să sari de pe o planetă pe alta cu ajutorul unor praștii gigantice și să te bați pentru supremație cu o gașcă dezorganizată de giboni burtoși, posesori ai unei tehnologii avansate, dar complet inutile în fața unor porci de guineea înarmați cu AK47 și cu blană din vinilin sălbatic, complet impermeabilă la razele M cu care sunt atacați? Dezastrul nu poate fi mai mare decât dacă în ajutorul tău mai sare și o bandă de babuini fioroși, ce vorbesc cu un vădit accent sicilian și a căror mâncare preferată este supa de gibbon.

Și cu toate acestea, după cum era și de așteptat, distracția nu stă în partea de single player, ci în multiplayer, unde până la patru jucători cu AI vădit uman se pun la trosnit marmote cu fes și elani specializați în asasinat în masă. Chit că nu aveți la dispoziție o rețea de bloc, dar aveți alți trei prieteni cărora hamsterii li se par doar niște rozători infecti, veți putea să le propuneți o partidă în patru, „a foursome” în termeni consacrați.

Modurile de joc pentru multiplayer sunt deja cele consacrate pentru jocurile de profil. Modul Counter Strike s-ar putea să fie unul dintre cele mai populare dintre toate cele prezente, dar poate Capture the Flag, varianta retro, s-ar putea să îl bată. Unul dintre modurile de joc care ar mai merita să fie prezentat un pic ar fi un Free For All, în care fiecare măgar este pe cont propriu și oricât ar rage, nimeni nu îl bagă în seamă.

Completare adițională

Cum nu se știu prea multe despre modul în care va arăta, engine-ul grafic folosit și despre cerințele de sistem, nu vă pot da prea multe detalii tehnice... dar cui îi pasă... tot ce vrem este să ne rădem și să ne simțim bine în sezonul imediat următor celui estival.

Țin pe această cale să mai mulțumesc o dată poporului húngarian pentru contribuția sa adusă stării de spirit ridicate din întreaga lume și sper ca experiențele interetnice între cele două popoare vecine, prietene și înfrățite să nu se oprească doar la strângeri de mână amicale, ci să treacă peste calotismul burghez și să se apropie de căldura popoarelor de la ecuator, unde îmbrăcămintea persoanelor de gen feminin este absolut opțională și lipsită de sens.

■ Koniec

Titlu	Creature Conflict: The Clan Wars
Gen	TBS/Combat
Producător	Mithis Interactive
Distribuitor	Cenega
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	septembrie 2004
ON-LINE	www.cenega.com



Un fel de ciobă



Un animal cu lansator



Un câine cu-n mort

2

In periodul următor, în 1990, s-a înregistrat o scădere a numărului de cazuri de tuberculoză, datorită faptului că în anul respectiv s-a înregistrat o scădere a numărului de persoane care consumă droguri. În anul următor, în 1991, s-a înregistrat o creștere a numărului de cazuri de tuberculoză, datorită faptului că în anul respectiv s-a înregistrat o creștere a numărului de persoane care consumă droguri.



As well, I have been to Spain.



Alcool la mal painkiller



Ca face jocul sa din mai

Se vede că painkiller e produs de Bethesda Softworks, care e un firmă americană foarte cunoscută în industria jocurilor. Este foarte cunoscută de multe persoane și știi că în jocurile ei sunt foarte multe personaje frumoase, frumoase ca te lăsați înțucați, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Simțim că painkiller e un joc foarte bun de joc, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Alcool la mal painkiller e un joc foarte bun de joc, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Alcool la mal painkiller

Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc. Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc. Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Cu prafuri

Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc. Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc. Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc. Gameplay-ul este foarte bun, dar și în lumea jocurilor și așa se vede că painkiller e un joc foarte bun de joc.

www.level.ro



Titlu	Painkiller
Gen	FPS
Producător	Bethesda Softworks
Distribuitor	Interplay
Procesor	Intel Pentium 4
Memorie	1 GB RAM
Spațiu liber	10 GB
Online	Da



Grădă	4/10
Sunet	5/10
Control	5/10
Multiplayer	7/10
Stil de joc	5/10
Preț	7/10



Te joci prea puțin?

RENT A GAME

Playmore

www.playmore.ro

Din Iunie vii la Unirea Shopping Center,
Aripa Călărași, etaj 3, și poți închiria de la noi
orice joc îți dorești.

Chiar așa!



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



Desert Rats vs. Afrika Korps

Totul e deșertăciune.

Un joc având drept subiect înfruntarea din nordul Africii din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial este un joc de care orice amator de strategie militară s-ar declara interesat. Iar asta cu atât mai mult cu cât, să o recunoaștem, războiul din deșert a fost prea puțin „exploatat” până acum de industria jocurilor. Astfel că, în așteptarea continuării unor serii precum Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield sau Sudden Strike, sau mai degrabă (zic eu) Close Combat și Blitzkrieg, nu strică venirea pe câmpul de bătălie a unui outsider. Sau oare chiar este vorba de un outsider? Producătorul lui Desert Rats vs. Afrika Korps este nimeni altul decât firma Digital Reality, care are deja la activ Haegemonia și Platoon, deci...

Semne bune

Nu că ar avea vreă legătură teribilă cu ceea ce urmează să se întâmple în joc, dar ceva tot este interesant la filmul de introducere al jocului. Ei bine, secvențele acestuia se petrec într-un fort militar al francezilor vichy-ști. Ceea ce am observat este că, cel puțin până acum, în jocuri s-a evitat în general introducerea Franței vichy-ște în scenarii și misiuni. Mă întreb, de ce oare? Pentru a nu deruta jucătorul american care, probabil, din cauza unor vagi lacune de cultură istorică, nu ar înțelege care este chestia cu francezii



care trag în el și francezii care trag cu el?

Originalitatea jocului pare, însă, a merge chiar mai departe. Pentru că ni se oferă posibilitatea de a parcurge cele două campanii, de partea Aliaților sau a Axei, într-un „story mode” bazat pe exploatarea situației neobișnuite în care doi prieteni ajung să lupte în tabere inamice. Nu că ar conta foarte mult în textura jocului (până la urmă, este vorba despre două misiuni în plus care aduc story-ului în prim plan), dar este de remarcat acest element de noutate. Altfel, structura jocului nu „sare în ochi” prin ceva deosebit – în modul single player se pot juca, pe lângă modul story, care îmbină cele două campanii cu cele două misiuni despre care vă vorbeam, și cele două campanii separat, și atât.

Un clasic în viață

Campaniile sunt alcătuite din misiuni, ce se desfășoară clasic, pe hărți clasice. Poziția camerei de luat vederi este la rândul ei, clasică. Camera de luat vederi poate fi foarte ușor manevrată din maus, astfel încât să aveți o vedere

completă, din toate unghiurile posibile, a câmpului de luptă. Funcția de zoom este și ea prezentă și permite atât observarea detaliilor, cât și a situației de ansamblu. Ceea ce veți remarca, totuși, este faptul că hărțile sunt de dimensiuni medii, neputându-se compara cu cele dintr-un Sudden Strike, spre exemplu. De altfel, acest lucru accentuează senzația de „îngrămădire” pe care o lasă jocul: parcă este prea mică raza de acțiune a armelor, iar asta se simte mai ales la tunuri și blindate. Literalmente, aproape că ai senzația unui război de copii într-o groapă cu nisip.

În ce privește controlul trupelor, acesta este la rândul său clasic. Ceea ce găsiți la titluri precum Sudden Strike veți redescoperi și în Desert Rats vs. Afrika Korps, fie că este vorba despre comenzile de atac și deplasare, fie despre cele de grupare și formație. Aș sublinia, totuși, excelenta interfață a acestui joc. Chiar dacă nu este fundamental diferită de cea a altor titluri de gen, este mai clară și mai logic alcătuită, permițând un acces mai rapid la comenzi aparte, cum ar fi cele privind atitudinea și modul de deplasare a



Mulți, dar ai noștri (Aliați)



La oaza lăudată să nu te duci cu tancu'

trupelor, precum și atacurile sau acțiunile speciale, specifice unora dintre acestea.

Altfel, începând cu grafica și terminând cu tipurile misiunilor, așteptați-vă de la Desert Rats vs. Afrika Korps să fie nimic mai mult, dar nici mai puțin decât un joc, după cum spuneam, clasic. Îmi este greu să îmi amintesc acum vreun element prin care acest joc iese din front... A, dacă mă străduiesc un pic, parcă îmi vine ceva în minte...

Și totuși, originalitatea

Deși nu este prea bogată, lista elementelor de originalitate ale lui Desert Rats vs. Afrika Korps care merită menționate poate continua. Unul din ele ar fi acela că trupele cu destinații speciale, precum genistii, medicii sau camioanele de reparații și întreținere vor acționa automat în executarea acțiunilor lor specifice, dacă sunt lăsați liberi să o facă. Adică, tu trimiți medicul între trupe, genistul către câmpul de mine și reparatorii către blindate, iar aceștia vor însănătoși, demina sau repara, plimbându-se prin zona către care i-ai trimis, fără ca tu să le porți grija. Mă rog, trebuie să fii atent ca ei să nu cadă în ambuscade, dar curgerea rapidă și ușoară a jocului este favorizată de acest element, prin simplificarea actului de comandă.

Un alt aspect interesant este acela că, în situația în care un tun sau un vehicul nu este „deservit” de numărul necesar de militari, acesta va avea capacități reduse. Din păcate, capacitatea cea mai afectată este cea a razei vizuale, ceea ce nu este tocmai realist, dar tot e ceva, nu?

Și tot la capitolul originalitate aș mai adăuga un lucru. Poți distruge un tanc trăgând în el cu pușca! Având în vedere faptul că Desert Rats vs. Afrika Korps se vrea un joc realist, lucru întărit și de documentarea istorică destul de consistentă ce îți este oferită în paralel cu parcurgerea campaniei, pot spune că acest joc se deosebește clar de titluri de gen precum Blitzkrieg sau Close Combat. În acestea, nici nu se pune problema ca un tanc să „simtă” când se trage cu pușca în el... Dar să zicem că Desert Rats vs. Afrika Korps „se scoate” prin faptul, din nou original, că soldații se pot ascunde și în ruine sau epave, ce pot fi la rândul lor distruse de către inamic.



Bă, tată, băăăă!

Bunul Frankenstein

Sincer să fiu, nu credeam că voi da vreodată o conotație pozitivă imaginii lui Frankenstein, care, prin definiție, este o încropeală, un amestec de bucăți luate din alte corpuri. Și totuși, Desert Rats vs. Afrika Korps este exact un astfel de caz. Apărut pe o piață deja saturată, în care ideile noi sunt puține și apar odată la câțiva ani, acest joc avea o singură șansă, pe care a fructificat-o: aceea de a copia bine elemente luate de la titlurile faimoase ale genului și de a le îmbina fără să se vadă prea tare așa albă.

Ceea ce vă va izbi cu siguranță la Desert Rats vs. Afrika Korps este faptul că aproape toate elementele de strategie care îl compun au fost deja „lansate” anterior de către Blitzkrieg, Close Combat sau chiar Panzer General (vezi sistemul de puncte de prestigiu). Până la urmă, înșiruirea tuturor acestor „împrumuturi” de la clasici ar ocupa mai multe pagini. Dar nu detaliul este interesant aici, ci faptul, laudabil, că Desert Rats vs. Afrika Korps reușește să facă o sinteză agreabilă a majorității elementelor ce compun jocul de tactică și strategie în timp real al zilelor noastre.

De aceea, chiar dacă nu se evidențiază prin ceva idei revoluționare, Desert Rats vs. Afrika Korps este totuși suficient de complex, convingător și antrenant pentru a atrage pasionații genului RTS. Avem de-a face cu un titlu onest, în care „împrumuturile” copioase din titlurile concurenței sunt chiar un



E de pe CNN?

avantaj – practic, aproape că avem un Blitzkrieg 2 înainte de apariția acestuia. Lucru care mă îndeamnă să arunc o privire interesată către viitorul produs al firmei Digital Reality, care va arăta asemănător cu Desert Rats și va purta numele de D-DAY. Istoria merge mai departe!...

■ Marius Ghinea

Titlu	Desert Rats vs. Afrika Korps
Gen	RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Monte Cristo Games
Procesor	Pentium 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.desertrats-game.com

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7,6

Hitman: Contracts

Și cheii se împușcă, nu-i așa?



Prin urmare, poate fi vorba de o varianta relativ recentă a jocului de cărți, care s-a dezvoltat în jurul anului 1900, în perioada de înflorire a jocurilor de cărți în general. Într-adevăr, jocul este foarte asemănător cu jocul de cărți, dar are o structură de joc foarte diferită. Într-adevăr, jocul este foarte asemănător cu jocul de cărți, dar are o structură de joc foarte diferită. Într-adevăr, jocul este foarte asemănător cu jocul de cărți, dar are o structură de joc foarte diferită.

Received: 21 May 2019; Accepted: 10 July 2019; Published: 12 July 2019

In plus, l'effet a pu servir à isoler un sous-ensemble d'individus qui ne s'expriment pas dans les médias. On peut alors se demander si les personnes qui ne s'expriment pas dans les médias ont des opinions différentes de celles qui s'expriment dans les médias. On ne peut pas le savoir sans faire une enquête auprès d'un échantillon représentatif de la population.

File containing plot details, etc?

Copyright © 2005 by John Wiley & Sons, Inc.

Concedem-se, portanto, mediante apresentação de requerimento, insinuações, denúncias ou por iniciativa própria, pelo Conselho de Administração, a qualquer servidor público, a concessão de licença para tratamento de saúde, em caráter temporário, quando o mesmo estiver doente ou incapacitado. Deixando, porém, de ser concedida a concessão de licença quando o servidor estiver em período de férias, ou quando estiver em licença por motivo de doença.

Still, if you start patients in
Conflicts can melt into a **new**
fight, and even become **the**
family, as people at the **end**
of the road find their way **to**
the end of the road. The **end**
of the road, and the **end**
of the road, and the **end**

semnificație pentru că e mărșăla din minunele - 47 se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg. Căzută la pământ e mărșăla din minunele. După care mărșăla se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Căzută la pământ, e mărșăla din minunele. După care mărșăla se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Între, pândă se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Amintiri, pară de muzicuri

Jurnal, mai întâi mărșăla din minunele. După care mărșăla se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Între, pândă se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Între, pândă se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

De la gamephy citire

Capitolul 47, pândă se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.

Una dintre problemele care mărșăla din minunele. După care mărșăla se ține de pândă în orașul din care a lui și de acolo pot să-l găsim. Căzută la pământ, e mărșăla după desigur lui, la înțeleg, dintr-o înțeleg.



Un joc de pândă sau nu?



Un joc de pândă sau nu?



Un joc de pândă sau nu?



Singles: Flirt Up Your Life

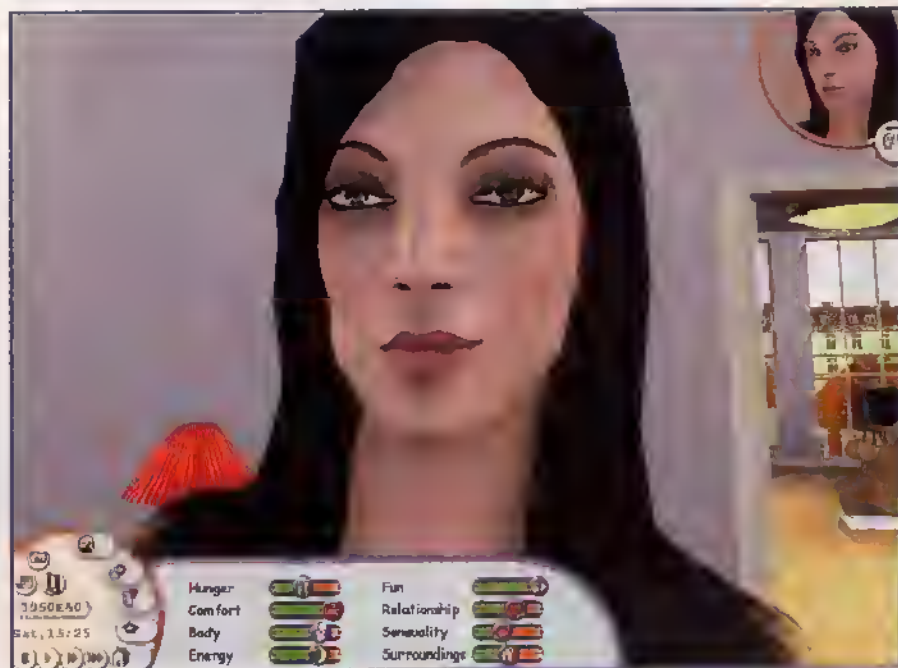
Sex in the (Sim) City

❏ Totul a început odată cu prima gaură în peretele cavernei. Pe acolo, Big Monkey Brother își spiona (cu succes) vecina care obișnuia să gătească în pielea goală. Atunci a apărut primul voyeur din istorie. S-a dovedit științific că voyeurismul, și nu prostituția, este cea mai veche meserie din lume. Neplătită, ce-i drept, dar tot o meserie rămâne. Odată cu emanciparea maimuței, a apărut și prostituția care, combinată cu gaura din perete și cu australopitecul din vecini, a dat naștere primului Peep Show din istorie. Să fie primit! Acum vine partea frumoasă. Deși au trecut câteva zeci de mii de ani de la apariția găurii respective și de la dispariția ultimului mamut, omnia nu s-a schimbat și, din ce în ce mai mulți oameni trăiesc pe seama unei găuri (neschimbată din Cuaternarul Superior) apărute providențial într-un perete poziționat strategic. Mai mult, gaura a fost digitalizată și a devenit centrul universului unor indivizi care au exploatat tendința oamenilor de a-și băga nasul unde nu le fierbe oala și, mai mult, de a controla fierberea respectivă. Astfel, a apărut The Sims, joc de real succes. Și pentru că oamenii îmbrăcați nu prezintă interes, a apărut Singles, un joc care poate fi descris în trei cuvinte:

Sims cu prostii

Totul începe de la Sims. Majoritatea am început să jucăm Sims pe la vreo 14 ani. Timpul trece, omul crește, la fel și nevoile. Un omuleț desenat schematic nu ne mai mulțumește, femelea Sim parcă nu mai arată așa de bine și, cel mai important, animațiile ălea cenzurate ne cam calcă pe nervi. Exact pe acest lucru au mizat „sociologii” de la Deep Silver care au „împrumutat” ideea de Sims, pe

care au condimentat-o cu o grămadă de mirodennii numai bune pentru oamenii mari. Adică au izolat doi simși (infiniți mai bine realizați decât frații lor mai mici) într-un apartament, iar noi, elevi la școala de spionaj și Kama Sutra, Big Brother, trebuie să-i cuplăm, să-i combinăm, să-i îmbârligăm, să-i punem pe felie, alegeți voi cuvântul care nu vă zgârie moral. Pare destul de simplu, nu? Îl punem pe individul ăla plin de mușchi să se plimbe gol prin aparta-



„Bună, frumosule!”

ment, iar donșoara ușor impresionabilă, sare pe el... game over. Nu merge așa. Dacă donșoara are studii superioare, iar bizonul are numai școala vieții, s-a dus de răpă combinația. Se poate și invers, dar dacă intru în detalii, o să fiu acuzat de misoginism. Măreața idee e că trebuie să-i câștigăm inima Desdemonei din camera vecină, nu cu pumnul, ci cu vorba. Și acest lucru poate fi realizat prin conversații inteligente, mese copioase, dușuri dese, într-un cuvânt, prin subtilități, care nu ar trebui să vă fie străine dacă sperați la o viață plină de plăceri carnale și/sau copii. În jocul nostru, toate aceste chinuri se rezumă la „gâdilarea” unuia dintre cei cinci factori hotărâtori în quest-ul nostru pentru... ahem... Mai exact, sunt cinci lucruri la care trebuie să lucrăm pentru a obține dragostea vecinei de apartament, și anume Friendship, Romance, Sensuality, Fun și Trouble. O conversație normală despre vreme, de exemplu, duce la creșterea variabilei Friendship, o „vrăjeală” de zile mari are ca rezultat adăugarea (sau scăderea, depinde de „vrăjitor”) unui mililitru de Romance și așa mai departe.

Decizia la vremea ei face cât zece femei

Decizii, decizii și iar decizii. Iată piatra unghiulară a fiecărui life-sim care se respectă. Hotărârea cea mai importantă, care vă va reduce viața de grup aproape de 0, o luați la început, când sunteți rugați să vă alegeți subiecții



Bă, „Răpă” o știți?



Roachere!! Ți-e foame?

micului experiment social. Aveți la dispoziție cinci reprezentante ale sexului slab, dar inteligent, și șase exponenți ai forței masculine. Matematic vorbind, aveți posibilitatea de a forma 30 de perechi. Asta dacă ignorăm partea puțin mai perversă a jocului, și anume perechile homosexuale, piatra de încercare a multor jucători de Sims. Revenind la personajele noastre, fiecare individ (sau individă) a fost binecuvântat(ă) cu o personalitate unică și cu un aspect exterior pe măsura celui interior. Personalitatea fiecărui „cobai” este caracterizată prin intermediul a cinci perechi de atribute, pe numele lor Extroverted - Introverted, Playful - Serious, Tidy - Messy, Friendly - Frosty și Neurotic - Centered. Acestea determină ușurința cu care veți reuși să „lustruiți” unul sau mai multe dintre variabilele de care vă povesteam în capitolul anterior. O pereche mai jucăușă (balanța înclină spre Playful) va avea parte de distracție cu ghiotura, iar factorul Fun va crește vertiginos. Cu ce se ocupă restul de atribute vă las pe voi să vă dați seama.

Deoarece visul meu e să dorm toată viața, nici o femeie nu mă va lua de bărbat, deși am cel mai chipeș somn din lume. Rotobee a realizat acest lucru, a pus personajele la muncă și le-a răsplătit pe măsura prestației lor. Cu timpul, meseria le va aduce bani, dar și puncte de experiență, ce vor fi investite în unul (sau mai multe) dintre cele (alte) opt atribute hotărâtoare pentru carieră și viața de cuplu. Pentru că sunt băiat bun, o să vi le enumăr, iar vouă, în urma unor ore

bune de joc, vă va rămâne să vă dați seama ce și cum. Luați de aici: Career, Cleaning, Cooking, Flirting, Humour, Repair, Romance și Slacking. Revenind la lenea ce mă caracterizează, am fost plăcut surprins de îngăduința cu care am fost tratat ca om al muncii. Spre deosebire de Sims, unde hoțul meu era nevoit să lucreze șapte zile pe săptămână pentru a-și ține copiii la școală, în Singles a fost introdusă noțiunea de week-end, zile de odihnă etc. În următoarele seque-uri (că în mod sigur o să mai fie) aștept concediile plătite, concediile medicale, învoirile și alte metode de tras chiuulul și de cros cu răspunderea. Dar atât despre muncă.



Săpun cumva?

Deoarece pentru majoritatea dintre noi contează ce e pe afară (eu nu fac parte din acea categorie, eu o să mă căsătoresc din dragoste cu o fată cu suflet bun) cred că e cazul să vă descriu oferta celor de la Rotobee. Omuleții (și mai ales omulețele) arată bine de tot. Dacă aveți o sculă de competiție (orice asemănare cu expresii vulgare folosite prin cartier este absolut întâmplătoare) și vă ține GPU-ul să dați un șut antialiasing-ului și să mângâiați puțin anizotropia, veți fi mai mult decât încântați de rotunjimile domnișoarelor sau (dacă vă numărați printre gamerițe) de prelungirile și de pectoralii vecinului de apartament. Frățiorii din casa Single Brothers arată cum nu se poate mai bine, se mișcă natural și, mulțumită unei perverse funcții de zoom, veți fi în stare să le vedeți albul ochilor și maroniul sfâ... Dacă tot am ajuns la trivialități, full frontal nudity-ul promis acum ceva timp nu a fost uitat și, cei mai curioși dintre voi vor fi în stare să-și oblige alții să umble goi prin casă, să prepare o masă îmbrăcați doar în șortul lui Adam, să... (insert dirty text here)... posibilitățile sunt pe cât de multe, pe atât de amuzante.

Pseudo-simșii voștri se vor învârti (goi sau nu, asta depinde de voi) într-un apartament/casă-pe-plajă/căsuță-cu-gard-alb complet 3D, în care orice lumină va determina apariția unor umbre devoratoare de megaherți și orice mișcare mai specială a șoricelului va avea ca efect schimbarea unghiului din care micul Dumnezeu (care este) din fața monitorului privește dezmățul virtual.

Apartamentul va fi mobilat (și decorat) după bunul gust al privitorului. Același bun gust va fi testat atunci când va fi pus față în față cu oferta de mobilier (în rate :D) concepută de inginerii IL din cadrul Rotobee, ofertă care în mod sigur ar reuși să impresioneze până și un angrosist bazal.

Chestii, treburi, socoteli

Nu o să zăbovesc prea mult asupra modului în care vă controlați mica lume, pentru că presupun că sunteți mari amatori de Sims, iar interfața este oarecum identică. Mari probleme de orientare nu o să apară, mai ales că tutorialul (recomand parcurgerea cu atenție) își face treaba cu prisosință. Nici despre sunet nu am prea multe de spus. De ce? Cu toții recunoaștem că nu pentru sunet am ales Singles. Muzikia se poate ignora fără probleme, nu o să pierdeți mare lucru, iar sonorizarea propriu-zisă se rezumă la bălmăjelile (vezi limbajul Simish) cu care ne-a obișnuit Maxis și la obișnuitele zgomote casnice.

Groapa de gunoi

Deși nu am fost atras în mod special de Singles, totuși, aș fi avut și eu niște doleanțe. Să bage domnule concurența! Păi dacă fata stă numai cu mine în casă, ce plăcere mai am să o cuceresc? Și, odată a mea, ar fi putut să apară unul care să încerce să mi-o sufle de sub nas. Ce i-aș fi făcut atunci!!! Și de ce mi i-au dat pe amândoi pe mână? Eu voiam

numai unul. E primul joc în care mi s-a dat mai mult decât am vrut. Și de ce e Al-ul așa de obsedat de curățenie (personajul controlat de AI are o adevărată pasiune pentru dușuri și mersul la toaletă)? Și dacă tot face duș nonstop, de ce nu umblă goală prin casă? Chiar eu trebuie să o pun să defileze goală prin casă? Hotărât lucru, Al-ul ăsta e tare rușinos. Și parcă garderoba e cam sărăcăcioasă. O singură rochie de seară. Păi asta e blasfemie în fața celor mulți și liberi care nu poartă același tricou de două ori numai dacă sunt „hăumleși”. Și tare-mi lipsesc vecinii ăia cheflii. Nu de alta, dar nu mai îmi calcă nimeni pragul... și mă cam plictisesc. Și ar mai fi și alte neajunsuri, dar numai cele enumerate mai sus au puterea de a te convinge să te lași de flirt și să te apuci de fermierit cu un SimFarm.

La hotarul dintre Sims și prOn...

... se află Singles, un joc antrenant și plin de neprevăzut pentru generația Big Brother și anost și lipsit de orice sare și piper pentru denigratorii Sims-ului (printre care cred că o să mă număr și eu). Am tratat acest articol cu toată obiectivitatea de care mă simt în stare și care a prins aripi după cele două doze de... <publicitate> Red Bull </publicitate>. Însă, ca un om sătul până peste cap de dilemele sexuale ce împânzesc reality show-urile românești și de peste hotare, mă declar plictisit și cred că o să mă îniorc la alt tip de reality show. Unul pus în scenă de niște sociopați notorii. O să vă prindeți voi care.

■ cioLAN

Titlu	Singles: Flirt Up Your Life
Gen	Life-Sim
Producător	Rotobee
Distribuitor	Deep Silver
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.singles-the-game.com

DEVO	TEACUP	WALKUPPER	REM	PARCE	WOO
Grafică	9/10				
Sunet	7/10				
Gameplay	8/10				
Multiplayer	N/A				
Storyline	7/10				
Impresie	7/10				

7,6



Mai lasă Portishead-ul ăla și du-te la muncă!!

Breed

Alienii au venit! Să fie sănătoși!

➤ Anul trecut se amona un joc de strategie timpuriu de calitate, în care trebuia să pui la pământ o armată de invadatori extraterestri. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta.

Moșia comună a tuturor

Când îți ampucești alături de prietenii tăi, jocul devine o experiență deosebită. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta.

manip. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta.

SIFI

Aplicarea în viața reală a conceptelor de strategie este foarte importantă. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta.



Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee clară de la început, să știi ce vrei să faci și să te concentrezi pe asta.



Un districț cu multe muni



Prima muniție pe care o ai

Si vor curge râuri de sânge...



40 | **juin 2004**

„Lachter, Jörg und
Annerkennung.“

[illegible]

„Vogheșpider, de nu ești cântec
nu vrei să-ți cântecul de mui :
sau cântec, sau în miezul nopții,
sau în cântecul de excepție,
sau cântecul de excepție.
Veniți înăuntru de vorbă cu viața
juni voi dormiți.”

[illegible]

Deaf or young deaf leopards also... 5 years.

[illegible]

Spalarea porțelului este o lucrare foarte importantă în industria ceramicii, deoarece este necesară pentru a obține un produs de calitate. În acest scop, se utilizează un proces de spalare care implică utilizarea de apă caldă și detergenți. Acest proces este foarte important pentru a asigura că porțelul este curat și fără defecte. În plus, spalarea este necesară pentru a elimina orice impurități care ar putea afecta calitatea produsului final. Acest proces este foarte important pentru a asigura că porțelul este curat și fără defecte. În plus, spalarea este necesară pentru a elimina orice impurități care ar putea afecta calitatea produsului final.

[illegible]

Title	Master of the Mask
Genre	Action
Developer	Rockstar
Distributor	Rockstar
Platform	PS2, Xbox, PC
Release Date	11/11/04
Manufacturer	Rockstar
Website	www.rockstar.com

8

The I of the Dragon

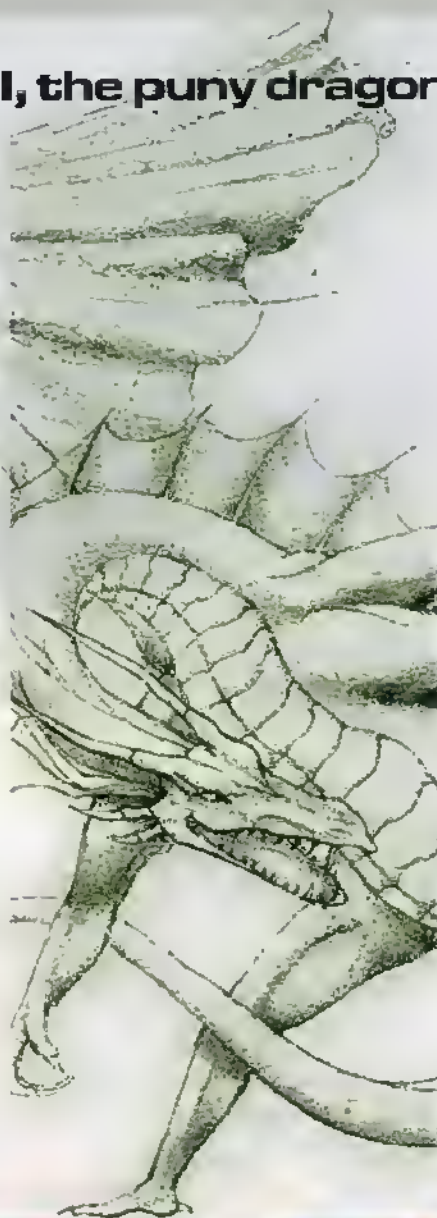
I, the puny dragon

➤ Părerea mea, din totdeauna, a fost că locul dragonilor este în timpuri îndepărtate, cu magicieni și cavaleri, totul înfășurat într-o atmosferă fantasy. Poate că din acest motiv nu mi-a plăcut nici filmul „Regatul de foc”. Însă oricum ai privi situația, e bine să fii dragon. Adică, trăiești mult, ești aproape invincibil, poți răpi prințese și poți face cam orice îți trece prin cap. Ce să mai... ești stăpânul pământului.

Acest lucru ni-l permit cei de la Primal Software prin RPG-ul: The I of the Dragon. Ei mi-au respectat cât de cât dorința, însă au adăugat o atmosferă mai ciudată celei fantasy.

Dragon fiind, păduri cutreieram

Tărâmul nu este total neexplorat, iar ideea de joc cu dragoni este întâlnită și în Drakan sau Chronicles of Pern. Toată acțiunea se petrece în Nimoa, unde oamenii trăiesc în armonie cu dragonii. Toate bune și frumoase până când un demon străvechi, Skarborr, se trezește la viață și începe să ridice armatele sale de plante, păianjeni și alte bâzdașanii pentru a cuceri întregul ținut. Oamenii dau fuga la zeul lor, dragonul Ungh-Agor, care își adună armatele și pleacă



la luptă. Cu greu, armata oamenilor și a dragonilor îi face față lui Skarborr și-l alungă pe acesta sub pământ. Puțin mai târziu, dragonii pleacă, lăsându-i pe oameni cu buza umflată, dar cu un ou de dragon. Și cu o profeție care spune că atunci când Skarborr se va întoarce, dragonul acela îi va salva. Nu trece mult timp și demonul revine. Oamenii nu-i fac față și nu le rămâne altceva decât să te scoată pe tine, șopârla, din ou. Toată povestea asta capătă un iz de Dragonflies (pentru cunoscători) și acesta nu este neapărat un lucru bun.

Eternul foc

De la începutul jocului vei putea alege unul dintre cei trei dragoni din showcase: Annoth the Fire Breather, Morrogh The Necromancer și Barroth The Magician, mai pe scurt doi magi și un fighter. Nimic special, numai că au transformat cele trei clase umane (fighter, archer și mage) în dragoni. La fiecare nivel câștigat, vei primi 25 de puncte pe care le poți folosi atât pentru a cumpăra skill-uri, cât și vrăji. Dacă skill-urile nu ies în evidență prin nimic, poate doar prin numărul mic, vrăjile sunt cu adevărat impresionante. În tot jocul există peste 100 de vrăji diferite (30 și ceva pentru fiecare dragon) și aproximativ 15 comune. Veți zice că nu este un număr impresionant, că nu sunt toate folositoare și veți avea dreptate, dar în orice caz nu mă așteptam la o ofertă atât de bogată din partea unui joc cvasi-necunoscut. Ca și în Sacred, nici în acest joc nu dispui de mană, ci de așa numitul skill de mana inflow care, cu cât este mai mare, cu atât îți se regenerează vrăjile mai repede. Un minus important îl reprezintă imposibilitatea de a face atacuri meleee (chiar ar fi fost frumoasă o încălețare între dragon și altă creatură zburătoare). Partea de combat este cea mai bine realizată și acest lucru îl dovedesc și armele (puterile) dragonilor. Departe de a fi multe la număr, ele au și un fel de secondary fire. Prin ținerea apăsată a butonului dreapta de mous se mărește tăria loviturii. Ocazional, dragonul



Dragon negru ca noaptea

contactează un guturai și strănută foc, tușește gheață, sau îi curge acid din nas atâta timp cât bara de fire blăst îi permite.

Prin ochiul dragonului

Titlul este sugestiv, deoarece acel „I” definește atât faptul că ești dragon, cât și una din perspectivele din care vei putea urmări jocul – drept prin ochiul dragonului. Acest ochi nu este altceva decât un cerc frumos luminat care este folosit ca o țintă. Nu recomand nimănui jocul în 1st person și nici în 3rd person cu ochiul mai ales că, pentru a-l menține, trebuie să miști dragonul din taste. Camera necesită ceva acomodare, însă este destul de prost realizată, în sensul că se rotește odată cu dragonul. La început, am fost sceptic în legătură cu deplasarea unui dragon al cărui loc este în înaltul cerului. Însă cei de la Primal au rezolvat problema cât se poate de simplu. De fiecare dată când dai click pentru a deplasa dragonul, va apărea o linie verticală cu un punct pe ea. Acel punct poate fi controlat prin intermediul click-ului stânga și determină altitudinea la care va putea urca dragonul.

Deși pare oarecum original, jocul împrumută (din Sacrifice sau Spellforce) aspecte precum construirea de orașe. Însă spre deosebire de acestea, singurul rol pe care îl au orașele este acela de a-ți oferi hrană umanoidă, de a te apăra și de a-ți reface viața. Mai mult de atât, le poți distruge și reconstrui când vrei.



Dragon negru văzut pe lumină. Impresionant

Orașul își va trimite magii să te ajute și să adune sufletele monștrilor omorâți de tine pentru energie; însă nu te ajută prea mult.

Harta este frumos realizată și poate fi utilizată de oricine. Accesul dintr-o regiune într-alta se face fie deschizând harta și dând click pe locul unde trebuie să ajungi, fie dând click pe mesajele care îți indică faptul că acea zonă este disponibilă. Din acest motiv (și din cauza blocării drumurilor de niște stâlpi plutitori cu efecte asupra dragonilor) nu vei putea niciodată parcurge toată harta dintr-o parte într-alta. Din păcate, tot ce vei face pe parcursul jocului este să cureți hărțile de inamici, distrugându-le

bazele și colectând niște cristale. De obicei, avansarea dintr-o hartă într-alta se face după distrugerea bazelor inamice. Acele cristale menționate mai sus sunt de trei culori (roșu, verde, albastru) și le obții din bazele inamice distruse. După ce aduni cinci dintr-o culoare primești un upgrade (fie la skill-uri, fie la arme, fie încă un spell-slot). Toate acestea contribuie într-un fel la o atmosferă de arcade, mai degrabă decât de RPG. Unde mai pui că nu există nici armuri. Poate că au vrut să fie mai realist jocul, dar tocmai asta nu înseamnă fantasy. Inamicii nu sunt diverși și nu pun prea multe probleme. Însă cel mai mult m-a enervat totală lipsă de personalitate a dragonului. După ce că execută orbește ordinele unui mag sclerosat, nici nu scoate un cuvânt în tot jocul. Mi-ar fi plăcut să aud măcar un urlet, ceva. Dar după cum se vede, cer cam mult.

Prin ochiul meu

Grafic vorbind, jocul este plăcut, dragonul fiind modelat cu mult bun gust. Iluminări destul de frumoase, decoruri variate, însă texturile și în general obiectele de decor nu au beneficiat de multă atenție din partea producătorilor, fiind fie prea șterse, fie prea colorate. De exemplu, vulcanul este un crater imens cu un mic pârț în centru. Bug-uri grafice nu prea sunt, există ciclu zi-noapte, iar interfața este destul de intuitivă. Vocile sunt de-a dreptul patetice, însă este vorba de o



Un drac...

giants, mages, wizards, dragons, and other powerful creatures. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.



The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.



Wizards

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.

Level up

The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells. The game is a mix of strategy and action, with a focus on the player's ability to control the battlefield and the use of powerful spells.



Wizards

[illegible]

University of California, Los Angeles

Should not visit
nuclear sites
in our

Title	Early Music
Gen	RA
Production	Edith Meyer
Copyright	Public
Director	John Wilson
Medium	120 Vinyl LP
Approximate DO	1950-1955 (25)
URL	www.earlymusic.org



Cynical	7/10
Smart	8/10
Gambler	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impress	8/10

7,8

SHELLSHOCK™

NAM '67

Uită de medalii. Uită de onoare. Supraviețuiește.

APARE ÎN IUNIE 2004

www.shellshockgame.com

Merită să joci original.



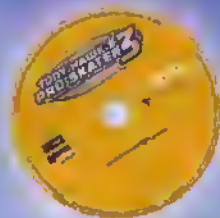
Official Game of the
Vietnam War
Museum

PC CD-ROM

PlayStation 2

XBOX

Eidos



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Aviația română, FEREA!

❏ Jocul acesta nu îmi trezește decât amintiri plăcute. Este primul articol pe care l-am scris pentru mirifica noastră revistă. Este jocul care mi-a deschis calea către un întreg orizont, plin de realizări în domeniul jocurilor, una mai mare ca cealaltă. Este jocul care mi-a făcut, în același timp, cunoscut și înjurat numele, într-o țară întreagă. Ce mândrie, ce onoare, ce plăcere, ce realizare... De aceea, îi voi rămâne recunoscător pe vecie etemului tânăr Tony Hawk. Dacă vreodată ne va face onoarea de a ne vizita țara cu ocazia cine știe cărui simpozion cu tematică sportivă, voi fi acolo să-i mulțumesc pentru acest joc, care mi-a luminat tinerețile.

După ce mi-am lăcut intrarea cu acest joc, îmi revine inegalabila plăcere de a-l oferi ca joc full și de a mai scrie încă o dată despre el. Acest joc va fi o completare excelentă a lui Dave Mirra's

Freestyle BMX, scris de defunctul, dar nu și dispărutul dintre noi, Mike. Cum cei de la Acclaim sunt singurii care se ocupă cu lansarea jocurilor de acest fel, asemănările dintre jocuri sunt evidente, ceea ce înseamnă că dacă unul este bun, toate sunt bune. Asta este și situația jocurilor despre care am vorbit mai sus. Sunt două jocuri excelente, cu care mă mândresc și care îmi oferă o plăcere deosebită în a le juca.

În târlci și bustul gol

După cum știi, skateboarding-ul este un sport al cărui adepți se numără printre cei mai neconvenționali oameni (asta dacă termenul neconvențional are grad de comparație). Așa că, măcar o dată în viață, lasă inhibițiile la o parte și suie-te în curul gol pe skate și dă-ți

drumul la vale. Jocul iul de luna aceasta îți dă această posibilitate. Vei putea trăi periculos cum numai un meseriaș poate. Ei bine, acum tu ești acel meseriaș. Ce trebuie să faci? Doar să alegi personajul cu care să alergi pe străzi și să sară peste poduri, să sperii mașini, să faci concurs cu trenurile pe aceleași șine și să nu lași pe nimeni să îți stea în cale. Deoarece ești un om pentru care părerea celorlalți nu contează, te îmbraci cum îți vine fie mai bine pe chelie. Ai chef să porți o pereche de nădragi din piele de leopard? Nimic mai simplu. Poate îți plac pălăriile de epocă sau ai vrea să porți un thong, dar îți este rușine? Din totdeauna te-ai întrebat cum ți-ar sta cu o bască de șantierist, dar tatăcuțul nu te lasă să o scoți din casă? Acum, visul tău a devenit realitate. Iar dacă pe lângă toate aceste accesorii complot nelipsite din

garderoba unui skater ad "raja" i ma trãiestii și vreo două treisătușaje cu influențe tribale, resă din țipe cel mai hardcore personaj dintre cei care îți circulă pe străzile orașului tău.

După ce-vei sta trei ore să îți personajizezi cum ai jucătorul ales, vei trece la exeeeltat elementele artistice ale acestui sport, atât de în vogă la ora actuală. Te crezi mare scută pe basculă la halți țipe, ei bine, vei afla că nu este chiar atât de ușor ca la televizor. Noroc că dacă dai cu iata de asfalt nu îți spargi dinții, după cum ar fi normal. Mai ai dreptul la o șarșă. Chiar la mai multe. Că tot veni vorba despre elementul rupere de oase de asfaltul comunist, apã ai afla că joc mai sadic decât ăsta nu mi-a fost dat să văd. Este de-a dreptul năsimiț modul lipsit de sensibilitate prin care realizatorii acestui joc au crezut de cuviință să ne exemplifice ratările unor aterizări. (Chiar dacă te doare în cot dacă personajul controlat de mâinile tale se înfige direct în stâlpul comunal.) Mai mai că-ți vine să faci tot posibilul să îl fii doar pe trotuar, circulând cu viteză regulamentară și respectând toate măsurile de protecție specificate în lege. Dar asta doar îți vine să faci, nu vei și face. Pentru că prea frumos sare sângele în toate părțile când incisivii tăi se înfig într-o bară.

Nu voi mai recapitula toate schemele pe care le ai la dispoziție, deoarece 1. deja am făcut chestia asta în articolul inițial dedicat jocului și 2. sunt mult prea multe. Dar cel mai frumos este faptul că ele nu înseamnă nimic luate separat. Tot farmecul este în a reuși să înlănțui un număr cât mai mare de trick-uri și să reușești să le aterizezi,



Cine mi-a luat pământul de sub picioare?

de preferat, perfect, pentru un punctaj maxim. Acest lucru nu se va putea face de la început, dar pe măsură ce vei căpăta dexteritate în degete și puncte în diferitele aptitudini ale personajului ales, amplitudinea saltului, viteza de rotație, viteza de deplasare, controlul asupra skate-ului și tot restul de elemente în care constă îndemânarea unui adevărat Tony Hawk wannabe vor crește în nivel. La ce vor duce astea? Doar la sărituri ce îți vor aduce un punctaj de 150.000 de puncte. Imaginează-ți ce înseamnă asta dacă la primele niveluri îți se va cere un scor maxim de 15.000 de puncte!!!

Toate astea se vor face pe baza a ceea ce declar eu a fi cel mai bine pus la punct engine grafic al întregii serii THPS. Lipsit de tot felul de elucubrații

grafice, totul arată normal. Personajele sunt mult mai reale decât cele din jocurile următoare, unde parcă toți sunt niște schilozi amărâți. Nu cred că mai este nevoie să vorbesc despre muzică. Cel mai reușit soundtrack al seriei, lipsit de pseudorock-ul care ne-a fost băgat ulterior pe gât. Nu tu acolo un Linkin' Park sau un cover după Michael Jackson cântat de Alien Ant Farm&co.

Peste toate astea însă

... stă prețul, pe care cei de la Activision au crezut de cuviință să-l ceară pe acest joc. Nu știu, cred că nu au auzit în veci de România, dar le-a părut, probabil, a fi un nume prea exotic pentru a desemna o țară nu prea bogată și ne-a pus pe aceeași treaptă cu Lichtenstein sau Monaco, unde media venitului pe cap de locuitor depășește suma de 6000 de euro. Dar noi ne-am strofocat și am pus mâna pe el. De ce? Pentru că meritați!

■ **Koniec**



Titlu	Tony Hawk's Pro Skater 3
Gen	Sim sportiv
Producător	Gearbox Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.neversoft.com/th3



case, and helps participants to provide self-reports of their own attitudes, beliefs, and values. As a result, the intervention provides individuals with a more accurate understanding of their attitudes, beliefs, and values, and helps them to identify and change those attitudes, beliefs, and values that are inconsistent with their desired behavior. This is a key component of the intervention, as it allows individuals to take control of their own attitudes, beliefs, and values, and to make changes that are consistent with their desired behavior. This is a key component of the intervention, as it allows individuals to take control of their own attitudes, beliefs, and values, and to make changes that are consistent with their desired behavior.

ful a l'actualitat dels drets de ciutadania i parteix de la requisitoria de la intervenció i el desenvolupament dels partidaris i militants del front anticomunista, tot malgrat l'existència d'altres factors, com per exemple, el malaltís que patia el seu cos, o el seu mal estat econòmic, o el seu estat d'opressió i el desajustament amb la societat.

FIG. 10. ΔM_{eff}^2 vs. ΔM_{eff}^2 .

[illegible]

Trapped by the market

1. 1990-1991



© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

Titlu	Kya - Dark L
Producător	EDEN Games
Distribuitor	ATARI
Ofertant	Best Distribution Tel. 070 300 0000
Calitate	★★★★★

Phone 1-752-2221, ext. 201
Fax 1-752-2221, ext. 202

N-GAGE Games

Din nou scriu rubrica despre jocurile mele favorite. Jocurile pe care le pot juca oricând, oriunde. Stau acum și mă gândesc că de fiecare dată când a trebuit să scriu despre jocurile pentru N-Gage, am scris cu cea mai mare plăcere și le-am lăudat pe fiecare în parte. Chiar cred că au o tentă de reclamă gratuită, dar, din fericire, totul curge pe acest făgaș și nu îmi este inipus să laud fără motiv. Ba chiar cred că de

acum încolo o să le laud și mai tare pentru că nu o să se mai porteze jocuri, ci o să se facă numai și numai pentru N-Gage. Mai ales că se lansează și N-Gage QD, care se pare că o să fie scula sculelor.

FIFA Soccer 2004

Dacă credeai că fotbalul este destinat doar pentru a fi jucat pe teren sau acasă pe calculator sau consolă, ei bine, te înșeli amarnic. Iată că acum poți să tragi o miuță și în tren cu prietenii din compartimentul alăturat. Cum? Strâmbi din nas și spui că vrei realism și că vrei ca jucători consacrați să îți defileze pe ecran? Nu crezi că așa ceva este posibil și pe telefonul tău mobil? Heh... părerea mea despre tine s-a schimbat total, pentru că nu știi că acum Ronaldinho face ce spui tu și pe micul ecran de N-Gage. Particulele de fotbal pe care cei de la EA și le aruncă în nas sunt unele dintre cele mai antrenante și vei putea să râzi de cei care se dau mari cu scorul pe care l-au făcut la amărăștenia aia de iernă. Bluetooth-ul este viitorul jocului de fotbal, iar Premiere League o să dea chix când va vedea că tu ești în stare să câștigi cu Leeds United.



Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★★★

Tom Clancy's Splinter Cell

Iată cum cele mai sofisticate niveluri ale celui mai sofisticat joc de acțiune și stealth-ăreală ajung și pe N-Gage. Vei intra, din nou, în rolul lui Sam Fisher și vei lupta împotriva terorismului internațional. Dar de data aceasta nu vei mai fi singur, cum te-ai obișnuit până acum. Împreună cu un al

doilea jucător, care va juca tot un Sam Fisher, vei încerca să duci la capăt zece niveluri, în care te vei folosi de o gamă întreagă de ustensile, care mai de care mai sofisticate. După ce te vei sătura de cooperativa „Munca-n zadar!”, vei putea să intri în cel de-al doilea mod de multiplayer, nemaivăzut până acum: Sniper. Din nefericire, nici eu nu am apucat să îl văd, deoarece sunt singurul care are un asemenea telefon, asta dacă nu îl punem la socoteală pe fostul barman din Britannia, dar lui oricum i s-a stricăt pentru că a luat jeapă de la suedezul care i l-a vândut.



Producător	Gameloft
Distribuitor	Gameloft
Calitate	★★★★

The Sims - Bustin' Out

Nu știi cum se face, dar nicăieri nu putem scăpa de Sims. Suntem invadați din toate părțile cu simulatoarele astea nenorocite de viață. „You don't have a life? Buy us, fuc... ahem... fun you!”, cam așa s-ar putea clasifica campania agresivă și de mare succes a celor de la EA față de Sims. Iată că acum Sims apare și pe telefoanele mobile, ba mai rău: au chiar și părți exclusiviste, accesibile doar dacă îl joci pe telefon. Pe lângă toate caracteristicile specifice cunoscute deja (că poți să alegi chiar și culoarea părului personajelor tale), acum vei putea juca opt minijoculețe, cu ajutorul cărora vei câștiga bani. Ei bine, pe aceștia îi vei putea cheltui intrând online și participând la licitații pentru obiecte casnice folositoare tamagochi-ului tău. Etete la ei...

■ Konlec



Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★★★

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

Advance Wars 2: Black Hole Rising

Cumplită lighioană și GBA-ul ăsta. Cum crezi că ai văzut tot, cum îți mai trânteste una. Am văzut RPG-uri, quest-uri, Max Payne, NFS Underground și am crezut că mai mult de atât nu se poate. Ca urmare a blazării mele GBA-istice, mă întrebam cu ce o să mă mai surprindă de data aceasta. Dar cum niciodată nu știi de unde sare iepurele (sau TBS-ul, că din ăsta nu mai văzusem până acum), m-am trezit pe birou cu Advance Wars 2, o strategie pe ture de la Intelligent Systems care mi-a adus aminte de Panzer General. Declanșatorul acestor amintiri este camera, poziționată convenabil deasupra locului de desfășurare a ostilităților, exact ca într-un TBS clasic (unde TBS clasic = tata lor, Panzer). Și totuși, camera nu este singura valență a acestor două bijuterii. Țineți voi minte tancul acela care se deplasa preț de câteva hexagoane discret luminate? În Advance War, hexagoanele au fost înlocuite de pătrate. Luminate și ele,

căci omuleții noștri nu se pot deplasa precum liliacii prin întuneric. Principiul a rămas același.

Unitățile aeriene, terestre sau pedestre (infanteriști) sunt caracterizate de o grămadă de atribute, printre care se află, ascunse prin meniuri, provizia de muniție, raza de atac și puterea de foc. Fanii diversității vor fi și ei



mulțumiți. Unitățile sunt îndecajuns de multe și diverse cât să te convingă să te faci că uiți că în zece minute trebuie să cobori din tren. Din punct de vedere

tactic, pregătiți-vă pentru o provocare. Se știe că ăia mici trebuie să compenseze lipsa mușchiului prin prezența creierului și prin ferocitate. Advance Wars-ul nu face excepție de la regulă și, deși mic, sare la creierul tău mai ceva ca un ilithid (acu să văd dacă ați jucat vreun AD&D)

Cu firul epic altfel stă treaba. Drept să spun, nu am apucat să-l urmăresc deoarece am fost asaltat de o tonă de vorbărie, absolut inutilă. Am reușit totuși să aflu (de parcă nu știam deja) că unii răi s-au pus pe cucerit pământurile unora buni. La fel și Advance Wars-ul nostru. Unul mic, da' rău de bun s-a pus pe cucerit mințile celor mari și buni de buni.

■ cioLAN

Producător	Intelligent Systems
Distribuitor	Nintendo
Calitate	★★★★★
Consolă GBA oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05	

Câștigătorii lunii aprilie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Total Club Manager 2004 a fost câștigat de către Furtună Andreea din Călărași.

La concursul LEVEL împreună cu **Skin Media**, Stoica Silviu-Eusebio din București a câștigat o carcasă Chenbro Gaming Bomb.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Chessmaster 9000 a fost câștigat de către Protopopescu Dănuț din Tecuci.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ardeanu Alex din București a câștigat un Top Gun AfterBurner Force Feedback.

La concursul LEVEL împreună cu **InterComFilm**, Călin Constantin din București și Ilie Octavian din Ploiești au câștigat câte un tricou Peter Pan.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415150 sau 0268-410728, interior 133.



HardWare

Relisys - RTL3000

V-ați imaginat vreodată cu un monitor de 21 de inch în față, butonând în disperare cel mai tare shooter apărut vreodată? Da? Suuper senzația. Dar ce ați zice de un monitor de 30 de țoli? E clar, oricât ar fi de pricepuți inamicii, tot reușiți să îi cotonogiți. Și știți de ce? Pentru că îi vedeți mult mai bine și astfel punctele lor slabe ies mult mai ușor în evidență. Vorba Scufiței Roșii: „Lupule, da... de ce ai ochii atât de mari?”. Și lupul răspunde cu voce răgușită: „.... că am monitor prea mic!”.

Eh, lupule, lupule, dac-ai ști matala câte s-au schimbat de pe vremea ta! De exemplu, monitorul ăsta este atât de suplu, mai că-ți vine să îl prinzi de perete. Și dacă tot l-ai prins de perete, băi neică să vezi ce beton se văd jocurile, sau filmele, sau pozele cu... fe(hmm)line și canalele TV și tot. Da lupule, am zis bine: canale TV. Pe lângă faptul că e monitor, RTL3000 are și un tuner TV încorporat, ce îți poate încânta privirea cu superbe imagini recepționate de pe o sumedenie de posturi TV. Și ca orice televizor care se respectă, Relisys RTL3000 dispune de o pereche de boxe externe foarte ochioase, cu putere de maxim 10 wați RMS per bucată.

Dacă mă gândesc la timpul de răspuns al ecranului de 25 de miliseunde și la rata contrastului de 500:1, nu știu dacă merită să mai arunc banii pe un televizor de bucătărie. Până una alta,

chiar dacă afară e foarte întunecat sau e un soare puternic, grație luminozității de 450 cd/m² (candele pe metru pătrat), imaginea de pe ecran rămâne nealterată.

Că tot sunt pe sfârșite știrile de la televizor, am să comut puțin pe calculator să verific dacă a mai poposit ceva în căsuța de e-mail, după care am de gând să urmăresc un film de pe player-ul DVD împrumutat de la vecinul de la șase. Al meu, sărăcuțul, a rămas puțin „șifonat” după ce mi l-a înapoiat unchiul meu cu ceva bandă de la videoul lui vechi. Eh, „a vrut să vadă dacă merge.”

Ah, să nu uit să vă zic acum, că dacă pornesc filmul, revin cu detalii abia peste două ore jurnate. Rezoluția maximă ce poate fi asimilată de acest Relisys RTL3000 este de doar 1280 x 768. Dacă era ceva mai mare, nu mă supăram, însă când vine vorba despre unghiuri de vizualizare de 170 de grade atât orizontal, cât și vertical, parcă deja mi-a trecut supărarea cu rezoluția maximă.

Tot stând și gâdilând acest produs dintr-o parte în alta și de sus în jos, am



remarcat numărul intens de conectori destinați pentru conectarea diverselor dispozitive audio/video. Indiferent de sursa imaginilor, dacă sunt analogice sau digitale, nu trebuie să intrați în panică. Toate pot fi conectate extrem de simplu, iar odată făcută această operațiune, vă e mai mare dragul să stați to-lăniți în fotoliu și să-l butonați din telecomandă.

Denumire: RTL3000

Gen: Marele... grl

Producător: Relisys

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 2999 EURO (fără TVA)

Calitate:

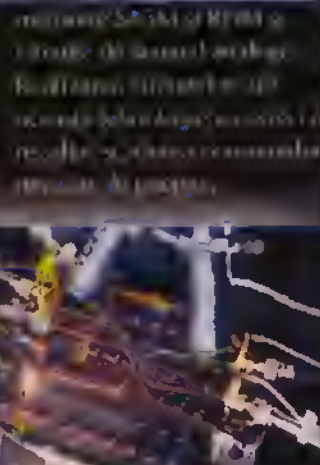
Intel renunță la urmașii lui P4

Intel a anunțat că va renunța la dezvoltarea procesorilor Pentium 4 de 90 nm. În schimb, compania se va concentra pe dezvoltarea procesorilor Core 2 de 65 nm. Acest lucru înseamnă că procesorul Pentium 4 de 90 nm nu va mai fi produs. Intel a declarat că acest procesor este încă profitabil, dar nu este în linia cu strategia companiei de a se concentra pe tehnologia de 65 nm. Procesorul Core 2 de 65 nm este considerat a fi un succes și este deja disponibil pe piață. Intel a declarat că va continua să ofere suport pentru procesorul Pentium 4 de 90 nm până la sfârșitul anului 2004.



Circuite Philips în tehnologie de 90 nm

Philips a anunțat că va utiliza tehnologia de 90 nm pentru procesorul P9000. Acest procesor este destinat pentru aplicații de business și este considerat a fi un succes. Philips a declarat că acest procesor este încă profitabil și va continua să ofere suport pentru el până la sfârșitul anului 2004. Philips a declarat că va continua să ofere suport pentru procesorul P9000 până la sfârșitul anului 2004.



Packard Bell net2plug


Când vine vorba de a face o rețea de calculatoare într-o locuință cu mai multe camere, se pune problema realizării conexiunilor. Până mai ieri, se putea merge pe varianta cu trasul firelor prin casă sau cu folosirea de echipamente wireless (Wi-Fi). Avantajele sau dezavantajele fiecăreia

sunt cunoscute, mai ales că funcționează întotdeauna.

Având la bază noua tehnologie PLC (Power Line Communication), cele două dispozitivele produse de către Packard Bell permit realizarea unei rețele de calculatoare folosind ca mod de comunicare instalația de curent electric din respectivul imobil. Rata maximă de transfer între două PC-uri poate fi de maximum 14 Mbps, asta și datorită portului USB 1.1 folosit pentru conectare. Rețeaua poate funcționa fără probleme până la panoul cu siguranțe. Dincolo de această „barieră”, echipamentele în cauză nu mai pot acționa.



Acest lucru a fost gândit pentru a preveni interferențele cu alte posibile rețele deja existente în apropiere. Raza în care echipamentele pot funcționa fără probleme este de maximum 200 de metri.

Denumire:	net2plug
Gen:	Unde-I 220V, e OK
Producător:	Peckard Bell
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.90
Pret:	127 EURO (fără TVA)
Calitate:	

MSI Mega Stick 256

Spre deosebire de precedentul Mega Stick, cel în cauză vine cu o căruță de noi avantaje. Bineînțeles, unele elemente care s-au dovedit a fi bine realizate s-au păstrat și la această nouă versiune. În primul rând, designul Stick-ului a fost puțin modificat. Cea mai vizibilă schimbare este însăși culoarea. Noul albastru metalizat parcă se asortează mult mai bine cu decorul. În ceea ce privește memoria internă, aceasta a crescut la 256 de MB. Odată cu această „creștere”, transferul fișierelor se face mult mai rapid.

Un alt lucru ce ne arată că cei de la MSI chiar țin cont de sugestiile clienților este posibilitatea de a-i face upgrade de firmware. În acest mod, utilizatorul nu va mai avea de suferit în situațiile în

care apar noi formate sau codec-uri audio.

Un lucru bun care s-a păstrat de la versiunea precedentă este și egalizatorul audio, ca să aveți un sunet mai clar pentru melodiile trecute în playlist. Pentru situații speciale, se poate apela cu încredere la funcțiile radio, asta numai dacă le preferați pe cele emise în banda FM. Dacă nu vă satisface nici radioul, MSI Mega Stick-ul vă pune la dispoziție și funcția de reportofon, cu care puteți să înregistrați orice sunete, în limita spațiului disponibil în memorie.

Ecranul LCD, extrem de util, a fost și el puțin schimbat. De această dată, informațiile afișate sunt mult mai vizibile, iar dacă afară s-a cam



Întunecat, funcția de backlight poate fi extrem de utilă.

Denumire: Mega Stick
Gen: 256 MB de MP3-uri
Producător: MSI
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Pret: 186 EURO (fără TVA)
Calitate:     

► Apar unitățile optice Serial ATA

El grupo de mujeres de Santa Fe
recorren los alrededores del
barrio de la ciudad, a su vez
una parte de ellas también
participan en el
grupo de teatro de la
ciudad, también en la



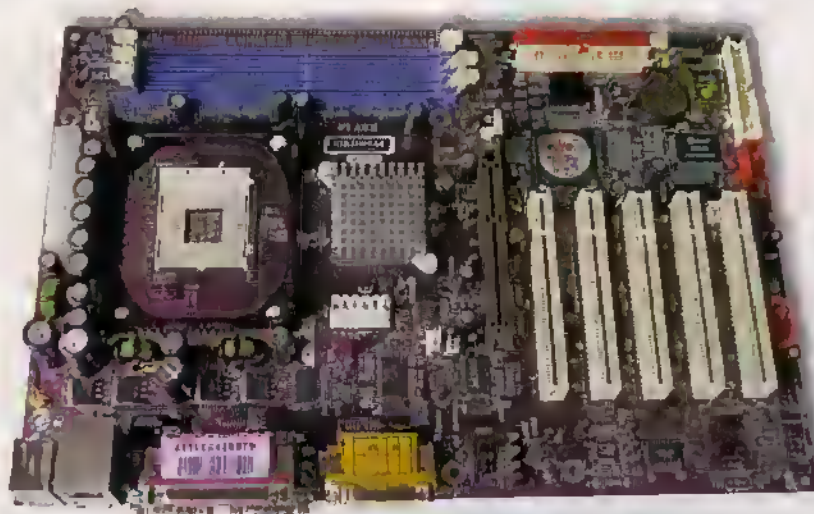
Un nou vitezoman de la OCZ

Existen múltiples causas que originan el CEF, la forma más frecuente de este trastorno es el síndrome de Down, el cual determina el CEF PC (46-XY) (50% de los casos) y el síndrome de Turner (46-XO) (30% de los casos) así como el síndrome de Klinefelter (47-XXY) (10% de los casos).



Jetway MagicTwin

Ați auzit vreodată de frații Jetway? Nu? Ei bine, eu am auzit. Și nu numai că am auzit de ei, dar am să vă și povestesc ce năzdrăvăanii au mai pus la cale. Din momentul în care părinții celor doi au decis ca din puținii bani pe care îi aveau să le cumpere un computer, automat au început să apară și divergențe între cei doi frațiori, legate de ordinea de stat în fața computerului. Evident, neînțelegerile au continuat, și uite așa ura între cei doi frați era în floare. Văzând asta, tatăl Jetway s-a gândit cum să facă să își împace odraslele. După mai multe încercări, acesta a găsit soluția într-o nouă tehnologie ce permite ca doi frațiori să împartă același PC. MagicTwin, noua placă de bază Socket 478B, s-a dovedit a fi soluția cea mai convenabilă. Ea pune la dispoziția celor doi utilizatori tot ce au nevoie ca să poată conviețui pe același PC. Cei doi frați nu au decât să își cumpere două tastaturi, doi mousei și două monitoare. Treaba împărțitului de resurse revine în sarcina utilitarului MagicTwin software și a lui Windows XP. Acest utilitar nu are nimic de făcut decât să

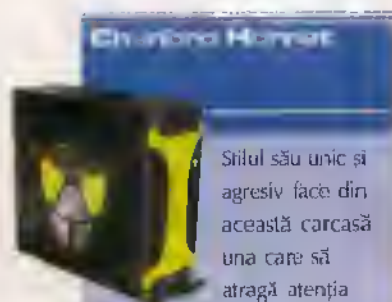


asigura celor doi utilizatori sesiuni de lucru diferite, dar folosind aceleași resurse: același procesor, aceeași memorie, aceeași placă de sunet, aceeași placă de rețea (aceeași adresă IP), absolut tot. În acest mod, orice aplicație instalată devine automat disponibilă ambilor utilizatori.

Totuși, după această veste bună, vă sfătuiesc ca în cazul în care apeleți la această mană cerească, să achiziționați și un procesor cu cât mai mulți gigaherți și cu o cantitate cât mai mare de

memorie RAM. Nu de alta, dar când unul se joacă Unreal și celălalt download-ează la greu de pe Internet, e nevoie totuși de ceva mai multă putere de calcul.

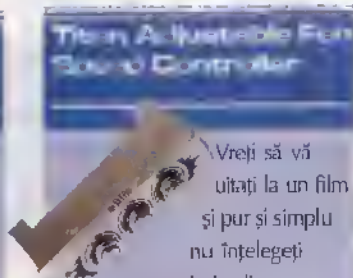
Denumire:	PT800TWIN
Gen:	Magia siamezilor
Producător:	Jetway
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.90
Preț:	73 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Stilul său unic și agresiv face din această carcasă una care să atragă atenția foarte ușor.

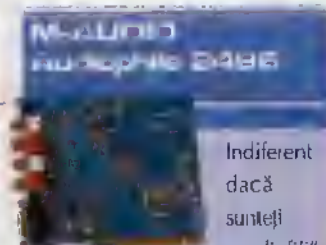
Datorită dimensiunilor sale, în ea se pot monta doar plăci de bază format MicroATX. Sursa din interior oferă o putere maximă de 270 de wați. Tot în această mini-carcasă se mai găsesc o fantă de 5,25" pentru unitatea optică și trei fante de 3,5" pentru HDD sau floppy.

Denumire:	Hornet
Gen:	MicroATX pentru Gamers
Producător:	Chenbro
Distribuitor:	Skin Media
Telefon:	021-231.50.97
Preț:	68 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Vreți să vă uitați la un film și pur și simplu nu înțelegeți nimic din cauza zgomotului făcut de cooler-ele din sistem? Nimic mai simplu. Puneți mâna pe un astfel de controller, montați-l într-o fantă de 5" și începeți să învârtiți din butoane. În funcție de turatia comandată, beculțele butoanelor respective își schimbă culoarea. Dispozitivul este însoțit de toate cablurile și șuruburile de conectare.

Denumire:	Fan Speed Controller
Gen:	Numai trei cooler-e?
Producător:	Titan
Distribuitor:	UltraPRO Comp.
Telefon:	021-211.70.90
Preț:	19,5 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Indiferent dacă sunteți „audiofilii”

înrați sau doar „audiofili” amatori, în materie de sunet, cu această placă puteți să faceți tot ce vrea mușchiul vostru. Deși are un preț destul de mare, merită să faceți eforturi ca să intrați în posesia ei. La ora actuală, Audiophile 2496 poate fi considerată una dintre cele mai capabile plăci de sunet. Eu, cel puțin, sunt foarte impresionat de ea.

Denumire:	Audiophile 2496
Gen:	MIDI/Analog/Digital Audio
Producător:	M-AUDIO
Distribuitor:	Best Computers
Telefon:	021-345.55.05
Preț:	195 USD (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



Dacă vă doriți o pereche de boxe

arătoase, construite cu incinte din lemn, aceste boxe pot fi o soluție potrivită. Calitatea audio este medie, poate și din cauză că incintele din lemn nu pun suficient umărul la lucru. Acest neajuns poate fi puțin corectat și prin intermediul butoanelor de înalt și joasă amplasate în spatele uneia dintre boxe. Puterea totală este de 576 de wați P.M.P.O.

Denumire:	WCS-600
Gen:	Sistem 2.0 inclus
Producător:	Maxxpro
Distribuitor:	Everit Grup
Telefon:	021-335.51.70
Preț:	22 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

Repotec LAN/WAN Bandwidth Meter

Realizarea și planificarea unei rețele de calculatoare nu sunt întotdeauna lucruri foarte simple. De exemplu, sunt rețelele care apar peste noapte și pe distanțe relativ mici. Totuși, în timp, o astfel de rețea „de bloc” se poate întinde într-un asemenea hal încât două PC-uri, aflate unul lângă celălalt, să nu se mai poată înțelege. Astfel de întâmplări au loc destul de des deoarece, în cele mai multe cazuri, se folosesc echipamente ieftine, de calitate medie, care nu sunt capabile să facă față unui trafic informațional atât de mare.

Rezolvarea unor astfel de probleme trebuie făcută cu cap. În primă fază, m-am gândit că ar fi bine să aveți la dispoziție un astfel de dispozitiv. După cum îi zice și numele, cu ajutorul său se pot măsura real time ratele de transfer atât upload, cât și download, între două puncte dintr-o rețea. De exemplu, între un PC și un switch sau chiar între două switch-uri. Dispozitivul dispune de

două porturi 10/100 Mbps ce suportă auto MDI/MDI-X. Această funcție de auto MDI/MDI-X permite utilizatorului să conecteze acest dispozitiv oriunde în rețea, fără a mai ține cont de tipul de conexiune realizat: directă sau cross-over. Măsurarea parametrilor dintre două switch-uri se realizează extrem de simplu. Odată ce se face conexiunea între cele două switch-uri prin intermediul acestui aparat, pe ecranul său apar valorile legate de ratele de transfer atât upload, cât și download, se aștează numărul de coliziuni, numărul de pachete de date eronate etc. La un moment dat, toate aceste informații obișnuite pot fi stocate în memoria aparatului sau pot fi download-ate sau imprimate prin intermediul unui Hyper terminal.

Personal, cred că administratorii unor astfel de rețele sunt primii vizajii de așa ceva. Să nu uităm totuși că oricine ar putea să îl folosească, mai ales că poate fi interconectat și între un modem



de cablu și propriul PC. În acest fel, puteți dovedi dacă ISP-ii vă trag sau nu în piept.

Denumire: Bandwidth Meter

Gen: Mai lasă frate download-urile

Producător: Repotec

Distribuitor: Tape Computer

Telefon: 021-330.57.83

Preț: 85 USD (fără TVA)

Calitate:



Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare !

www.ultrapro.ro



**DEALER
CONNEX**

**Sisteme
Componente
Imprimante**

**Monitoare
Accesorii
Consumabile
Instalări Rețele**



Pentru o poză perfectă

Nici nu am ajuns bine în luna iunie și deja vara bate chiar și cu bocancii în ușă. Cu siguranță, foarte mulți dintre voi au deja stabilite câteva destinații de relaxare pentru acest sezon estival. Și chiar dacă nu aveți, vă aduc eu aminte că trebuie să vă căutați, și cât mai repede. Dacă tot e an electoral și ai noștri deputați și senatori sunt ocupați cu ogrăzile proprii, noi trebuie neapărat să profităm de locurile rămase libere în stațiunile estivale din afara țării. Aaa, nu ne permitem? Nici o problemă. E bună și țărișoara asta la ceva. Vorba aia, avem de toate, și munte și mare și buzunare goale... după ce venim din vacanță. Dar să lăsăm aceste mici detalii deoparte și să ne gândim cum să ne petrecem și să ne amintim cu plăcere de vacanța de milioane care are să vină. Înainte de toate, să lămurim o chestie. Voi vă ocupați de organizarea vacanței, iar eu mă voi ocupa de recomandările legate de amintiri. OK?

Amintirile pot fi păstrate și depănate cu plăcere în mai multe moduri. E simplu, de exemplu, să îți minte petrecerea nebunească cu prietenii de pe malul heleşteului, dar e mult mai ușor să le ai o fotografie, să le-o arăți și să le faci în ciudă colegilor. Și pentru a immortaliza fețele colegilor când te văd mai mult pe masă decât pe lângă ea, merită să le faci o poză. Ca să faci o poză, în primul rând, ai nevoie de o cameră foto. Și nu de orice cameră foto, ci de una rapidă, care să îți afișeze rezultatele aproape instantaneu, pe care să le poți trimite prin Internet tuturor prietenilor. În acest caz, o cameră foto digitală este tot ce ai nevoie. Gata cu filmul care trebuie dus la dezvoltat, gata cu albumele foto clasice care îți mănâncă o groază de timp ca să aranjezi pozele în ele, gata! Suntem în era digitală, nene, trebuie să profităm de ea!

**Afirmație lu' Dîmnu
Say...
cheeeeeeezz!**



Înainte de a cumpăra o cameră foto digitală, trebuie să îți cont și de alte lucruri în afară de bani. Trebuie să îți faci o idee ce anume ai dori să faci cu acea cameră foto. Indiferent că ești un meseriaș în materie sau pur și simplu nu nimeresti butonul să pornești camera, reține niște chestii. O cameră foto digitală nu înseamnă doar rezoluție, lumină, culori, bliț, pixeli, husă etc. O cameră foto trebuie tratată ca atare. Fiecare are personalitatea ei. De exemplu, eu le-am testat toate aceste caracteristici și rezoluții, și pe zi și pe noapte, și cu bliț și fără, cu obiecte super colorate, pe scenarii complicate și cu o mulțime de elemente, absolut tot. Tot ce ține de standardele ISO din domeniu. Am luat camere sub 400 de euro și le-am testat pe toate în aceleași condiții și cu aceleași setări. Bineînțeles, rezultatele nu au întârziat să apară și s-au materializat sub forma unor cifre. Ce vreau eu să îți sugerez este să îți alegi camera și în funcție de personalitatea ei. Poate o cameră e super de calitate, dar simți că nu te reprezintă. Nu atingi butoanele cum ar trebui. În concluzie, acest test nu poate decât să îți arate o ușă. Depinde de tine dacă o deschizi și intri. Vacanță plăcută!

HP Photosmart R707

- + design
- funcție macro
- memorie internă

Nota LEVEL:	7,93
Performanță:	7,52
Dolare:	8,73
Distribuitor:	HP Interactive Center
Telefon:	021-222.20.72
Preț:	399 EURO (fără TVA)

Fiind dotată până în dinți cu fel de fel de tehnologii de ultimă generație, această cameră foto i-a bătut pe toți cei care au cârâit din bliț în acest comparativ. Și nu numai că i-a bătut pe toți, dar a și luat primul loc. Hai să vă zic de ce e așa de nervos acest cavaler în armură argintie. Din pricina unor părinți foarte exigeți, acest copil a luat contact cu tehnologia exclusivă Real Life™ încă din tinerețe. Pe parcurs, odată cu plecarea lui de acasă, a atins performanțe

uimitoare la capitolul Adaptive Lighting Technology. Aceasta i-a permis să ajusteze automat fotografiile realizate în medii cu lumină foarte puternică și să scoată cele mai mici detalii din locurile foarte întunecoase. Ajuns la maturitate, a reușit de unul singur să învețe și să se descurce cu fel de fel de probleme ca

înlăturarea efectului de ochi roșii sau înregistrarea de secvențe în mișcare în format MPEG.

Pentru că este compatibil cu standardul USB 2.0, imaginile de pe cardul SD/MMC de 32 de MB pot fi transferate pe un PC într-un timp record.



	1	2	3	4	5
Model	HP Photosmart R707	Canon Digital IXUSi	Kodak DX 4530	Olympus C-450ZOOM	Samsung Digimax V4
Distribuitor	HP Interactive Center	Tornado Systems	UltraPRO Computers	Best Computers	DICK Computers
Telefon	021-222.20.72	021-206.7777	021-211.7090	021-345.5505	021-434.3400
Preț	399	369	386	379	290
Rezoluție maximă	2560x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2360x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2272x1704 pixeli
Capacitate	5,1 milioane	4 milioane	5 milioane	4 milioane	4 milioane
Obiectiv	39-117mm	39mm	38-114mm	35-105mm	38-114mm
Zoom	3x / 8x	nu / 5,7x	3x / 3,3x	3x / 4x	3x / 4x
Mediu de stocare	SD/MMC / 32 MB / Nu	SD / 32 MB / Nu	SD/MMC / Nu / 12 MB	SD / 16 MB / Nu	SD/MMC / 32 MB / Nu
Dimensiune	14 cm	3 cm	7 cm	20 cm	6 cm
Moduri	Auto, 6 presetări	Auto, 5 presetări	Auto	Auto, 4 presetări	Auto, 4 presetări
Ecran	1,5"	1,5"	1,8"	1,8"	1,5"
Moduri de lucru	auto, 100, 200, 400	auto, 50, 100, 200, 400	auto	auto	auto, 100, 200, 400
Baterie	Da / acumulator Li-Ion	Nu / acumulator Li-Ion	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori
Încărcător	Încărcător	Încărcător	Nici unul	Nici unul	Nici unul
Dimensiune	96 x 60 x 35 mm	90,3 x 47,0 x 18,5 mm	111 x 66 x 39 mm	108 x 57 x 40 mm	105,5 x 54,6 x 38 mm
Preț	8,73	7,83	7,71	6,71	8,27
Nota performanță	10,00	8,00	9,50	9,50	8,00
Scor calitate	8,89	7,48	8,00	7,80	6,44
Scor funcționalitate	7,50	8,50	7,00	10,00	6,50
Scor calitate funcționalitate	8/7,15	8/6,05	8,5/8,25	8/6,6	7/6,05
Scor mediu	4,32	8,26	4,42	7,04	7,92
Scor funcționalitate mediu	7,53	7,74	7,30	7,39	6,70
Preț mediu	7,93	7,77	7,48	7,27	7,16



HP Photosmart R707



Canon Digital IXUSi



Kodak DX 4530



Olympus C-450ZOOM



Samsung Digimax V4

Samsung Digimax V4

- + design
- + ușor de manevrat
- + funcție macro

Nota LEVEL:	7,16
Performanță:	6,70
Dotare:	8,27
Distribuitor: DECK Computers	
Telefon: 021-434.34.00	
Preț: 290 EURO (fără TVA)	

Nu știu ce i-au făcut băieții ăștia de la Samsung, însă camera asta Digimax V4 e demențială, te atrage ca un magnet! O fi oare datorită designului său modern? O fi oare datorită pozelor sale deosebite? Sau poate... prețul să fie de vină? Ei bine, eu cred că sunt toate la un loc. Dotarea standard a acestei camere conține un senzor CCD cu 4 milioane de pixeli, un set de lentile Schneider, o funcție de zoom de 12 x (3x optic și 4x digital) și un ecran LCD



de 1,5 inch. În paralel cu fotografiile, această cameră are capacitatea de a înregistra, în limita spațiului disponibil pe card, și secvențe video însoțite de sunet.

În afară de posibilitatea de a realiza fotografii în mod extrem de simplu, prin apăsarea unui simplu buton, această

cameră poate fi configurată și în mod avansat. Odată trecută camera în modul „advanced”, utilizatorul își poate regla după cum poartese toți parametrii ce țin de imagine, expunere, strălucire, rezoluție etc.

6	7	8	9	10	LOC
Genius G-Shot P533	BenQ DC4500	Medion MD 9700	Fuji A210	Sanyo Xacti S1	Nume
Depozitul de Calculatoare	Tornado Systems	XData	Skin Media / UltraPRO	Flamingo Computers	Oficiu
021-3137842	021-206 7777	0268-306185	021-2315097/021-2117070	021-2225041	Adresă
353	309	83	291	269	Telefon
2560x1920 pixeli	2272x1704 pixeli	2272x1704 pixeli	2048x 1536 pixeli	2048 x 1536 pixeli	Adresă e-mail
5,25 milioane	4,1 milioane	4,13 milioane	3,2 milioane	3,2 milioane	Adresă web
34-102mm	38-114mm	38-114mm	36-108mm	36-108mm	Preț (fără TVA)
3x / 4x	3x / 3x	3x / 2x	3x / 3,2x	3x / 4x	Preț (cu TVA)
SD / 32 MB / Nu	CF / Nu / 16 MB	CF / Nu / Nu	SD / 16 MB / Nu	SD/MMC / 16 MB / Nu	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
9 cm	40 cm	4 cm	10 cm	6 cm	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
Auto, 5 presetări	Auto, 4 presetări	Auto, 3 presetări	Auto, 6 presetări	Auto, 4 presetări	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
1,5"	1,5"	1,8"	1,5"	1,6"	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto, 200, 400	auto	auto, 50, 200	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
Da/2 acumulatori Li-Ion	Da/2 x AA, acumulatori	Da/4 x AA, acumulatori	Da/2 x AA, acumulatori	Da/2 x AA, acumulatori	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
Nici unul	Încărcător	Nici unul	Nici unul	Nici unul	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
94 x 63 x 35 mm	109 x 48 x 81 mm	116 x 73 x 62 mm	98,5 x 65 x 52,5 mm	99,8 x 63 x 30 mm	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
8,05	7,57	6,89	6,71	7,41	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
7,50	7,00	9,50	9,50	9,50	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
9,01	8,35	8,17	6,65	6,91	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
4,00	5,00	5,50	6,50	6,00	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
7,5/6,6	6,5/6,05	7,5/5,5	6/6,05	5/5,5	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
3,80	4,75	4,75	7,31	6,79	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
6,48	6,45	6,57	6,56	6,25	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)
6,94	6,77	6,75	6,69	6,65	Preț (fără TVA) / Preț (cu TVA)



Genius G-Shot P533

BenQ DC4500

Medion MD 9700

Fuji A210

Sanyo Xacti S1

Medion MD 9700

- + calitatea imaginilor
- + preț
- ecran LCD

Nota LEVEL:	6,75
Performanță:	6,57
Dotare:	6,89
Distribuitor: XData	
Telefon: 0268-30.61.85	
Preț: 83 EURO (fără TVA)	

Zicala: „Pisica blândă zgârie rău” se poate aplica fără probleme și în cazul acestei camere foto. Deși la prima vedere nu i-ai acorda prea multă atenție, produsul rezultat este de-a dreptul incredibil. Imaginile obținute cu această cameră foto pot fi caracterizate printr-o claritate deosebită și o paletă coloristică foarte bogată. Din păcate, „îmbrăcămintea” plastică de tip sovietic sub care s-a înfoltit această cameră depunează la greu la capitolul design. Tot la puncte cu



minus am putea să trecem și consumul destul de mare de energie. Din moment ce această cameră a fost „hrănită” cu patru baterii AA sau acumulatori, durata de viață a acestora scade simțitor. Înainte de a pleca de acasă, verificați dacă ați luat, pe lângă cameră, și un număr îndejuns de mare de baterii. Nu se știe niciodată. În

ciuda faptului că această cameră e refurbished, calitatea acceptabilă a pozelor, ușurința în utilizare și prețul mai mult decât rezonabil pot fi elemente destul de convingătoare pentru o persoană nu foarte pretențioasă, care dorește doar să facă niște poze de familie.

■ Bogdan S

10	11	12	13	14	15
Trust 1210K Powercom	Orite VC-3310	Polaroid 3550	SYD DSC-4000 co	Aztek DC 3306	
Flamingo Computers	Sysnet Distributions	Depozitul de Calculatoare	Sysnet Distributions	Flamingo Computers	
021-2225041	0244-597688	021-3117812	0244-597688	021-2225041	
318	165	215	186	185	
2272x1704 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli	2048x1536 pixeli	
4 milioane	3,3 milioane	3,3 milioane	3,1 milioane	3,1 milioane	
36-110mm	27-77mm	27-77mm	36-108mm	28-83mm	
3x/4x	3x/2x	3x/2x	3x/4x	3x/2x	
SD/MMC / Nu / 16 MB	SD/MMC / Nu / 16 MB	SD / Nu / 16 MB	SD / Nu / 16 MB	SD/MMC / Nu / 16 MB	
6 cm	10 cm	10 cm	20 cm	20 cm	
Auto, 5 presetări	Auto, 5 presetări	Auto, 5 presetări	Auto, 4 presetări	Auto, 5 presetări	
1,5"	1,5"	1,5"	1,6"	1,5"	
auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto, 100, 200, 400	auto	auto	
Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	Nu / 2 x AA, acumulatori	Da / 2 x AA, acumulatori	
Nici unul	Nici unul	Nici unul	Nici unul	Nici unul	
112 x 37 x 64 mm	107 x 63 x 36,4 mm	108 x 62,2 x 38	98 x 72 x 52,5 mm	112 x 56 x 37 mm	
7,55	7,17	5,98	6,89	6,93	
7,50	9,50	6,00	6,00	7,50	
6,97	5,94	6,41	6,07	6,08	
7,50	7,00	8,00	7,00	5,00	
7/4,95	6/6,05	6,5/5,5	6/5,5	5,5/6,05	
1,70	3,65	3,80	3,22	5,43	
6,06	5,88	6,31	5,79	5,64	
6,51	6,34	6,21	6,10	6,04	



Trust 1210K Powercom



Orite VC-3310



Polaroid 3550



SYD DSC-4000 co



Aztek DC 3306

Siemens CX65

Deși apariția pe piață a acestui mobil a fost anunțată pentru luna februarie a acestui an, noi vom auzi mai multe despre el abia în această perioadă. Mai bine mai târziu decât niciodată! Cei care au mai avut de-a face cu telefoane marca Siemens vor recunoaște cu siguranță linia specifică acestui brand. Spre deosebire de predecesoarele sale, acest model dispune de avantajul oferit de ecranul său „imens”. Imediat sub acesta, designerii s-au gândit că ar fi mai utilă amplasarea unui mini-joystick. Indiferent dacă este folosit la navigarea prin meniuri sau pentru a avea un control absolut în jocuri, acest instrument devine indispensabil dacă reușești să te obișnuiești cu el.

Un element pe care nu îl întâlnești pe toate străzile este și portul USB inclus în telefon. Prin intermediul său se poate realiza mult mai simplu conectarea la un PC, indiferent de motiv: transferul pozelor realizate de camera foto încorporată sau conectarea la Internet prin intermediul funcției GPRS.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	108 x 46 x 18 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



Mitsubishi M750

Dacă vă gândiți că pe piața românească compania Mitsubishi Electronic nu e foarte cunoscută, ei bine să știți că prin alte părți ale lumii acest nume nu e de lepădat. Spre exemplu, ultima „bijuterie” telefonică lansată de Mitsubishi începe să facă destul de multe furori printre pasionații de telefoane mobile. În primul rând, construcția „startak” (din două piese), combinată cu o paleț de culori calde, imprimă telefonului o personalitate foarte puternică. Și dacă moda telefoanelor din două piese zice că telefonul în cauză trebuie să aibă în dotare două ecrane, Mitsubishi M750 nu numai că dispune de ele, dar le mai are și color.

Conectarea cu alte dispozitive gen PC sau imprimantă se realizează doar prin intermediul

portului infraroșu integrat. Tot prin intermediul acestui port, telefonul poate fi „încărcat” cu sonerii polifonice, jocuri sau logo-uri.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	96 x 47 x 24 mm
Greutate:	102 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 160 pixeli
Display2:	STN – 4096 culori
Rezoluție Display2:	62 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

Samsung D410

La capitolul cunoștințe, Samsung D410 este unul dintre cele mai tari mobile pe le-am văzut. Pe lângă designul său remarcabil, acest telefon format din două piese este capabil să funcționeze în rețelele GSM 900, 1800 și 1900, stochează în memorie peste 1000 de nume și de numere de telefon, poate folosi GPRS și are deja în memorie patru jocuri: BubbleSmile, Fun2Link, Ultimate Golf și MobileChess. D410 se găsește pe piață în trei variante coloristice, botezate sugestiv Metallic Silver, Mirror Gray și Indigo Blue. Pe lângă toate acestea, din repertoriu nu lipsesc camera foto și cele

43 de melodii polifonice. Două dintre aceste melodii pot fi personalizate în funcție preferințele muzicale ale posesorilor de Samsung D410.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	97 x 48 x 24 mm
Greutate:	116 g
Display:	TFD – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



■ Bogdan S

HIM And Love Said No: The Greatest Hits 1997-2004

BMG/Nova Music
Nota: 8

His Infernal Majesty ne-a introdus, începând cu anul 1997, într-o zonă unde iubirea își aruncă masca și devine gravă, înjunecată și abisală. De fapt, metalul gothic a fost negândit, în termeni mai accesibili, inovația autentică fiind aceea că Ville Vallo (vocea și compozitorul trupei) a reintrodus sentimentul dens și amar al unei iubiri care se împlinesc prin negare (noua piesă „And Love Said No”), în moarte („Join Me in Death”) sau în păcat („Come with the Sin”). Colecția de față ronește baletadele întunecate ale finlandezilor, reușind să treacă prin succesele celor șapte ani



apocaliptici de love-goth metal. Alături de piesa nouă, care dă și titlul colecției, mai apare un imn privat: „Solitary Man”, astfel că cele 16 poeme rock devin un ciclu care dă măsura activității unei trupe cu milioane de fani și cu o imagine bine pusă la punct. Putem spune că, de la prima audiere „Join Me in Death”, orice fan goth a avut revelația unei iubiri care nu are nimic de-a face cu merțane, bikini, mare și soare. Dacă nu ai ținut pasul cu lansările trupei, colecția va pune la îndemână highlight-urile carierei HIM de până acum, anul de grație 2004.

Ibrahim Ferrer Buenos Hermanos Nota 10

„Buenos Hermanos” a fost proclamat de Ry Cooder, cel care a mai lucrat cu Ferrer, și-l mai are în distribuție pe magnificul Chuco Valdez (pian), Flaco Jimenez (acordeon) sau Joachim Cooder (lob). Vocea sexagenarului Ibrahim Ferrer are un aer liber, vioi și rotunjit liniștit. Versurile vibrante, dar mlărioase, acompaniate de acordurile de pian (grave în „Boloviana”), invită la visare, mai ales că vorbesc în mare parte despre dragoste. Ferrer a „internționalizat” ritmurile cubaneze, aducând un plus de optimism în spiritele



melomane. Ritmurile, cel bine dispun instantaneu, invită pe oricine la dans, oriunde, oricând și oricât („Buenos Hermanos”, „Oye El Consejo”). Albumul este recomandat nu numai amatorilor genui lui, dar și celor care sunt înnebuniți după world music. Aveți în albumul de față o fiefie de tango autentic cubanez!

Dana Zbor Media Services Nota 6

Dana Nălbanu s-a despărțit de trupa care a „consacrat-o”, dar și de numele de familie, Dana, cu o schimbare de look și de stil de 360 de grade, îmbogățește piața muzicală românească cu zece piese al căror stil este cam greu de definit. ... Piesele trec de la mult-imitații (Linkin Park („Crașul”) până la texte infantile gen „când dimineața mă trezesc/fulgi cu lapte-mi pregătesc” („Doar un copil”), „întâlnindu-se” pe parcurs cu pleonasm „când l-am văzut era să cad pe jos” („Băiatul rock”). Față de ce cânta



Dana înainte, albumul este altceva, nu neapărat în sensul pozitiv al cuvântului, așa că vom fi mai indulgenți și vom spune că „Zbor” este un efort considerabil, cu rezultate nu foarte satisfăcătoare. Oricum, Dana se află la un alt început. Să-i acordăm un pic de credit și să ne uităm la Hi-Q din alte perspective...

BOB DYLAN FACE RECLAMĂ LA LENJERIE!

În cei 40 de ani de carieră, Bob Dylan nu a apărut niciodată într-o reclamă. Asta până acum. Este vorba despre marca de lenjerie Victoria's Secret, care l-a atras în acest domeniu. La cei 63 de ani ai săi, artistul apare în reclamă, iar cântecul său „Love Sick” servește ca fundal sonor într-o versiune remixată. Cântărețul poate fi văzut cum se uită cu coada ochiului la un top model... Victoria's Secret oferă în magazinele sale, pe toată perioada campaniei publicitare, și un CD cu nouă piese ale lui Bob Dylan. Mai



trebuie să știți că Jack White (White Stripes) a cântat cu puțin timp în urmă alături de Bob Dylan într-un concert. Cel doi au cântat împreună piesa „Bali and Biscuit” de pe albumul „Elephant” al celor de la White Stripes.

ÎN MEMORIA LUI KURT COBAIN

Pe 5 aprilie, fanii Nirvana din Seattle au ținut un priverghi în memoria lui Kurt Cobain. Această dată a marcat zece ani de la moartea artistului. Pentru a celebra această zi, fanii s-au strâns în Viretta Park, lângă casa lui Kurt, unde acesta a murit, pentru a aduce flori sau a aprinde lumânări. Unul din fani a declarat: „Simt că trebuie să fiu aici azi. Kurt mi-a oferit atât de mult. Am învățat multe lucruri despre mine și despre lume. El mi-a oferit atât de mult, încât măcar atât pot să fac, să vin aici pentru a



sărbători cumva”.

Mai trebuie să știți că de curând s-a lansat o carte intitulată „Love & Death: The Murder Of Kurt Cobain”, scrisă de Max Wallace și Ian Halperin, care redeschide dezbaterile din jurul morții tragice a artistului și care ridică noi semne de întrebare cu privire la dispariția acestuia.

PINK ȘI JANIS JOPLIN!

Pink se pregătește să deuleze ca actriță în „The Gospel According to Janis”, un film biografic realizat de Penelope Spheeris („Wayne's World”). Cântăreața va juca rolul lui Janis Joplin, celebra artistă rock a anilor '60. Pink este o mare fană a lui Joplin. Ea l-a dedicat de curând o piesă de pe cel mai recent album al său („Try This”), intitulată „Unwind”, și cântă deseori în concerte piese



clasice ale acesteia: „Piece of My Heart” sau „Mercedes Benz”. Filmările la „The Gospel According to Janis” vor începe în vara aceasta.

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mandacar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

THRUSTMASTER®

**Câștigă un
USB Joystick**

CONCURS LEVEL ȘI



**USB
JOYSTICK**

Câte boxe are incorporate monitorul Relisys –
RTL3000?

- a. două perechi ☐
- b. o pereche ☐
- c. una singură ☐

Nume: _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Cod. _____ Județ _____
 e-mail: _____

Reglementare: www.level.ro Monitorul Relisys – RTL3000 (RT) 3000 (RT)

Concursul este organizat de Level.ro și este deschis tuturor cititorilor revistei Level.

InterComFilm

**Câștigă unul din cele
2 tricouri 50 First Dates**

CONCURS LEVEL ȘI



Cu ce gen de film este 50 First Dates?

- a. comedie romantică ☐
- b. acțiune ☐
- c. horror ☐

Nume: _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Cod. _____ Județ _____
 e-mail: _____

Reglementare: www.level.ro Tricou 50 First Dates din acest număr.

Concursul este organizat de Level.ro și este deschis tuturor cititorilor revistei Level.

LEVEL

www.level.ro

Log on undermet IRC: #LeVeL



Imperialismul capitalist este de vină!
Imagine trimisă de Alex Roman.



Dovada vie a faptului că dorința de viață învinge tot!
Imagine de la Cojocaru Andrei.



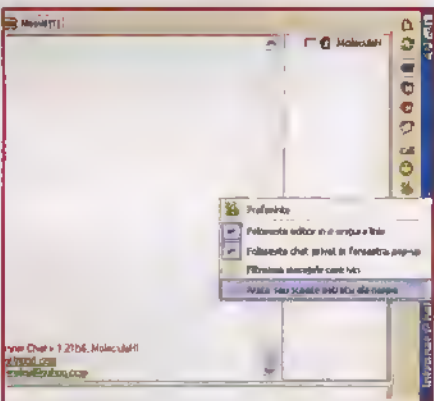
Ultima invenție americană: costum antișlonț cu planare succesivă!
Imagine primită de la JOn33.



Soluție împotriva plictiselii! Cel mai bun tovarăș de joacă de la tine din dormitor!
Imagine primită de la Flavius a.k.a Lt. Rico.



Expresivitatea gimnasticii masculine ne lasă fără grai!
Imagine primită de la George Popa.



Sinceritatea este dezarmantă întotdeauna.
Imagine primită de la Molecula.



Imposibil, nemaipomenit, nemaivăzut!
Până la urmă: se poate?
Imagine primită de la Paul Bacioiu.



Și zi, bătrâne: ți-a dat numărul de telefon sau nu?
Imagine primită de la Tudoraș Claudiu.

Câștigătorul din acest număr este Flavius a.k.a. Lt. Rico

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DRIVERE	115.000 lei/buc		
NOU! CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	110.000 lei/buc		

Nume, prenume: _____

Adresa: _____

Telefon: _____

Sex: ☐ M ☐ F Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

E-mail: _____

Am dat _____ lei în data de _____ în contul nr. _____ deschis la _____

Am primit revista în comandă nr. _____ în data de _____ la adresa _____

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
nr. 264100060476 deschis la
ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/> 6 luni	750.000 lei	450.000 lei
<input type="checkbox"/> 12 luni	1.500.000 lei	850.000 lei

Începând cu luna: _____

Nume, prenume: _____

Adresa: _____

Telefon: _____

Sex: ☐ M ☐ F Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

E-mail: _____

Am dat _____ lei în data de _____ în contul nr. _____ deschis la _____

Am primit abonamentul nr. _____ în data de _____ la adresa _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
nr. 264100060476 deschis la
ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Vrei
5 reviste
GRATIS
ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 125.000 lei = 1.500.000 lei

1 abonament / an

= 850.000 lei



50 First Dates

Luna aceasta veți avea ocazia să vă impresionați partenera. Pentru aceasta, nu trebuie decât să urmați câteva reguli simple. În primul și primul rând, în week-end, vă treziți mai devreme decât de obicei. Hei, aveți grijă! Nu strâmbați din nas, pentru că o faceți pentru ea. Merită și ea măcar atâta lucru, nu? Apoi, intrați în baie și executați o săpunală de zile mari, un bărbierit dacă este cazul, iar apoi folosiți un after shave mai acătării, nu din cel de pe tarabele din piață. Plecați până la cinematograful unde rulează 50 First Dates. Cumpărați două bilete, undeva mai în spatele sălii, ca să nu aveți ghinionul să picăți în fața unui dependent de seminte. Numai după ce v-ați asigurat intrarea, dați și voi un telefon doamnei și mărturișiți-i că pe vremea asta frumoasă nu puteați să nu vă gândiți la ea, că aveți o surpriză mare de tot pe care nu puteți să o dezvăluiți la telefon și va trebui, din nefericire, să vă acorde cel puțin jumătate de oră din week-end. Zis și făcut! La ora stabilită, de fapt cu cinci minute mai devreme, ca să nu veniți ultimul (cazurile sunt extrem de rare, dar se mai întâmplă să vină și tanti mai devreme), vă prezentați la locul stabilit. Din vorbă în vorbă, din glumă în glumă, vă plimbați până în fața cinematografului și, într-un



moment de spontaneitate bine gândit, o luați de mână și o duceți până la afișele cu filme. Apoi, pe nesimțite, mergeți încet spre intrare și îi mărturișiți că v-am spus eu că este cea mai frumoasă comedie romantică ce s-a făcut până acum, că nu poate să rateze filmul acesta și că ea este singura

persoană alături de care vreți să-l vedeți. Dacă rămâne nedumerită, atunci îi aruncați și motivul: filmul acesta te învață să te îndrăgostești în fiecare dimineață. Succesul este garantat.

Data apariției 4 iunie 2004

Distribuit de InterComFilm România



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Iată că tânărul vrăjitor revine pe ecrane. De data aceasta însă băiatul a mai crescut. A devenit adolescent. Cu toate acestea, nu a terminat cursurile de vrăjitorie și, împreună cu prietenii săi Ron și Hermione, se întorc la Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry pentru al treilea an de studii. Aici vor da peste misterul ce înconjoară

un prizonier evadat, care se presupune a fi o adevărată amenințare pentru viața lui Harry. În rolul prizonierului Sirius Black joacă Gary Oldman, Michael Gambon este profesorul Dumbledore, directorul de la Hogwarts, în timp ce Timothy Spall este Peter Pettigrew, un vechi prieten de-al tatălui lui Harry. În jurul lor și al celor trei adolescenți se va



învârti acțiunea din cea de-a treia parte a seriei, cu mai multe peripecții, vrăjitorii și alte minunății decât ne-a fost dat să vedem până acum. Iar pentru fanii seriei, fiți liniștiți, va fi cu siguranță și un al patrulea an de studii!

Data apariției 18 iunie 2004

Distribuit de InterComFilm România





La lucru, încă ținând pe jos!



Explorând tărâmurii necunoscute



CERF 2004

Cinci zile pline în București

2004. CERF. Cinci redactori și cinci zile în București. Complexul Romexpo. Multă lume. Multă agitație. Multă distracție. Mici. Bere. Concerte. Femei. Mașini. Aglomerație. Procesoare. Monitoare. Motoare. O nebunie. Sebah ne-a părăsit după două zile, iar Koniec și cioLAN au stat doar ultimele trei. Mîțza și BogdanS au rezistat în fiecare zi. Fiecare însă a plecat de la CERF 2004 cu o părere, o impresie și ceva bani lipsă. Bani! nu o să îi recupereze nimeni, dar părerea fiecăruia o puteți regăsi mai jos. Ne vedem anul viitor!

Sebah

CERF-ul este un spectacol în sine, care nici anul acesta nu s-a lăsat mai prejos. De fapt, dacă stau să mă gândesc, parcă anul acesta a fost mult mai bogat ca în alți ani. Firmele prezente au destulă putere pe piață ca să-și permită standuri uriașe, care mai de care cu un design mai atractiv. Nebunia de la standul LEVEL a întrecut, cu siguranță, tot ceea ce se întâmpla la cei din jur, deși, din păcate, eu n-am fost prezent acolo decât în primele două zile. Este drept că au fost pline. După ce am pus un umăr solid la amenajarea standului nostru, am instalat jocuri pe toate calculatoarele și am dat drumul la o muzică adevărată, ne-am pregătit pentru vizitatori. Din câte am văzut, cei mai mulți au preferat să joace UT2004, deși mai aveau la alegere, printre altele, și un Far Cry sau un Colin McRae 04.

Pe lângă nebunia de la noi, am avut ce vedea și auzi și pe la ceilalți. Este drept că mai mult am văzut, pentru că-n hăr-mălaia de acolo cu greu puteai să deslușești vreo vorbă. Ei bine, și am văzut sisteme de top, componente de care mi-aș dori și eu, televizoare cât jumate din perete și, mai ales, fetițe frumoase din București. Multe, multe, multe!

Aaa, să nu uit: pe culoarul din fața standului nostru a trecut și premierul Năstase. Mai târziu a apărut și Iliescu. De, oameni de vază, mulcă, care au venit să ne vadă și nouă așezământul. Dacă-i spun lu' bunică-mea cine a trecut prin fața mea, cred că face infarct. Este drept

că am rămas mai impresionat de Gina Pistol, dar, până la urmă, e normal, nu?

În încheiere, am o promisiune pe care trebuie să mi-o țin: Gina, mulțumesc pentru poză! Ne vedem la...

cioLAN

În materie de CERF, până la 23 de ani am fost un neinițiat. Știam că e un loc unde o grămadă de oameni importanți din lumea tehnologiei se întâlnesc și caută Clientul care-i va ajuta să își asigure o pensie liniștită undeva în Caraibe. Atât. Eu, ca un băiat de la țară ce sunt, am lăsat Clientul în seama altora și am vrut să văd Cititorul. Schema nu mi-a ieșit întocmai, dar între două Sepulturi și un nene care plimba un „decibelometru” (că altcumva nu pot să-i spun) și făcea pe poliția fonică, am fraternizat întru devorarea unei beri cu un număr redus de cititori, forumiști și Guz. A ieșit un nanoWoodstock gameristic, de care am fost plăcut impresionat. S-au schimbat idei, s-au dat autografe (am dat și eu unul, deși tare am impresia că mi-am vândut casa), s-a ascultat o muzică diversă, s-au dat telefoane și m-am plimbat cu guzmobilul. Puținii Cititori cu care am reușit să interacționez s-au dovedit a fi niște oameni tare de treabă. În ultima zi s-au dovedit și mai de treabă și, cu ajutorul lor, am reușit să ne împachetăm standul în timp record. Mulțam fain, băieți! Cât despre sacul de tehnologie descărcat la Romexpo, mai bine îl las pe BogdanS să vă spună. Eu m-am rezumat la a înota printre Sold Out-uri și la a saliva în fața unor cutii frumos colorate, expuse parcă în ciuda salariului mediu pe economie. Și am cărat două plasmă. Aflați de la mine că plasma e ghea. Mai ales când nu-ți aparține și trebuie să o duci înapoi la Flamingo. Dar am dovedit și plasmă, cu care sperăm să ne mai întâlnim la anul (mi-e dor de voi, fetelor ... sniff...). Și cu voi. Mai ales cu voi.

BogdanS

Încă din cea dintâi zi a minunatului CERF, ediția 2004, chipul meu luminos și-a manifestat prezența în diferite feluri. În



prima fază, avea forma unui mic negru, pe al cărui spate cocoșat scria cu litere de-o șchioapă: suport tehnic. Deh, trebuia cineva să sufle și în balonul standului LEVEL, ca să se înalțe. Printre picături mai aruncam câte un ochi la standurile din jur și admiram cum creșteau mai ceva ca zgârie norii din New York.

Una peste alta, ochiul meu a fost pe deplin satisfăcut de ceea ce s-a petrecut în acele câteva zile de CERF. Multă lume, mult zgomot, destul de multe firme participante, unele dintre ele cu standuri impozante, burdușite care mai de care cu o sumedenie de echipamente IT. Din păcate, din punctul meu de vedere, majoritatea fuseseră „furnate” și doar câteva „piese” mi-au atras atenția în mod deosebit. Ideea e că deși au lipsit foarte multe dintre noutățile anunțate cu surde și trâmbițe, manifestările, concursurile și miniconcertele susținute prin diferite colțuri ale pavilioanelor Romexpo de unii expozanți m-au făcut să revin la viață. În afară de toate acestea, nu am putut să nu remarc câteva dintre frumusețile noastre autohtone, postate la diferite intrări de standuri. Îți zâmbeau frumos și îți întindeau agale câte un fluturaș, o ofertă, poate și un catalog într-o plasă de un leu.

A, și să nu uit de vizita mai marilor noștri conducători. Deși la acel moment numărul de SPP-iști pe cm pătrat era de doi, și cu foarte mare greutate te puteai apropia de președinte, este de admirat interesul pe care demnitarii noștri îl manifestă față de tehnologia asta a informației.

La fel ca cei mai mulți dintre noi, sper ca în anii ce vin acest gen de manifestări să fie din ce în ce mai dese, cu expozanți din ce în ce mai mulți și cu elemente din ce în ce mai noi. Hai, baftă!

Mitza

Aș putea să încep prin a vă spune de ce nu îmi place mie CERF-ul. Nu găsesc foarte plăcută ideea de a te trezi dis-de-dimineață și a da fuga la complexul Romexpo să îți piept puholului de oameni care se revarsă pe urmele tale. Nu de alta, dar îi vezi pe toți cum cască ochii și se pozează cu toate carcacele, în timp ce tu stai și îi înnebunești pe organizatori cu muzica de la stand. Dar supărarea trece, pentru că vine forumistul, cititorul, criticul, amicul sau fanele și te pierzi în atâtea discuții de îți dorești după aia să stai singur în stand în timp ce toți se pozează cu CERF-ul.





✂ Anul ăsta? Cîna mi-a făcut cu ochiul, era să obțin o întrevvedere cu cealaltă tanti de la Playboy (mersi Alex!) și m-am dat cu căruciorul PRINTRE standuri (întrebați-l pe cioLAN, că știe...). Țin să mulțumesc (ca toți ceilalți, după câte văd) băieților ăia faini care au pus monitor lângă monitor și tastatură lângă tastatură până ne-au golit tot inventarul.

Mersi, la anul dau o bere!

În rest, am avut parte de niște plasmă cu greutate, la propriu și la figurat, de un sistem de sunet pentru care era să ne pierdem dreptul la curent electric, de calculatoare multe și de PS2-uri. UT2004 a fost rege peste toate jocurile, iar nebunii ăia ahtiați după el nu s-au mișcat din fața monitoarelor nici măcar cînd a intrat SPP-ul în ei (de două ori!), că venea stăpînirea în vizită.

Și, ca să nu uit, după ce au tras unul de altul să se întâlnească la standul nostru, forumiștii de pe level.ro s-au strîns în cele din urmă cu mic, cu mare, în ultima zi, de blocaseră toate drumurile din apropierea standului LEVEL. Bă, da' mulți mai sunteți!

Koniec

Și se termină CERF-ul și anul ăsta. Cum a fost? Greu de povestit... trebuia să fii acolo și să vezi. Extraordinar de multă lume la standul nostru, unde am mai cunoscut o tîrlă de oameni, unii mai faini, alții mai puțin lăini, dar toți erau d-ai noștri. Și am stat noi de dimineața până seara și ne-am conversat cu cei care au vrut să se converseze și ne-am certat cu cei care aveau un dinte împotriva noastră, dar până la urmă i-am biruit. Toată lumea, zic eu, a plecat mulțumită, măcar că i s-a ascultat oful. Am eu o mulțumire specială pentru cei care nu numai că s-au bucurat de calculatoarele puse la dispoziție, dar ne-au mai și ajutat să le aruncăm pe fiecare în cutia lui. Fără ei eram morți și am fi făcut o hernie de toată frumusețea. Oricum, cea mai mare vîlvă a făcut-o plecarea lui Mike, iar faptul că standul Best, unde activează el la ora aceasta, era chiar lângă al nostru, a făcut posibilă luarea lui la rost de către fiecare fan nemulțumit de dezertarea sa. Din ce în ce mai



mult fond de ten folosea Mike pentru a ascunde vîntățiile făcute de către cei care au luat plecarea sa ca pe un afront personal.

Și după ce îl lăsa pe Mike, ne luau pe noi. Ba la o bere, ba la un suc de hamei, ba la o zeamă de drojdie spumoasă, unde ne strofocam creierii să ne găsim cunoștințe comune, prieteni de mult plecați dintre noi în jările calde și informații despre ultimele jocuri, din cauza cărora puțini dintre noi mai aveau o viață socială activă.

Cam asta a fost CERF-ul pentru mine. Bere, discuții, gagice mișto și oameni faini. Cine nu a fost acolo nu știe ce a pierdut.

■ LEVEL



CHIP • Nr. 4 - 2004 • ISSN 1459-7077
Special

FOTO-VIDEO

• 70000 331 000 181 •

TESTE

- ▶ APARATE FOTO
- ▶ CAMERE VIDEO

PRACTICĂ

- ▶ TRUCURI DE FOTOGRAFIERE CU BLIȚUL
- ▶ SFATURI PENTRU POZELE DE VACANȚĂ
- ▶ RETUȘAREA IMAGINILOR ÎN PHOTOSHOP



PE CD

- ▶ PROGRAME DE EDITARE FOTO ȘI VIDEO
- ▶ MEDIA PLAYER
- ▶ STILITAGE PENTRU COCEREA DE ALPINE
- ▶ Fiți

50 DE APARATE FOTO
SUB **450€**



SEMANA OPTIMIZĂRII CAMERELOR

SECRETUL FOTOGRAFIILOR PERFECTE

TEHNICI DE FILMARE

15 REGULI PENTRU CLIPURILE DE VACANȚĂ

**CD
INCLUS**

TEST DE
CAMERE DIGITALE



TRUCURI DE
FOTOGRAFIERE
CU BLIȚUL



EVALUARE
CAMERE VIDEO



CAUTĂ REVISTA LA CHIOSCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII Iunie!



CONCURS LEVEL ȘI

FLAMINGO



Câștigă o cameră foto Premier Shark DC3308

Care este valoarea minimă a monitorului Relisys?

- a) 144 x 430 ☐
- b) 1024 x 768 ☐
- c) 1280 x 768 ☒
- d) 800 x 600 ☐

Nume: ALIN CRISTIAN
 Prenume: MIHAIL STI Nr. 01 Sc. 42
 Adresa: Strada 1711-80486
 Cod 0251-231562 Email: CRISTIAN1985-666@HOT.DR

Prima valoare este valoarea monitorului Relisys - RT

Prima valoare este valoarea monitorului Relisys - RT

best
 VIDEO GAMES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Hitman: Contracts

Care este numele personajului principal din Hitman: Contracts?

- a) Ian ☐
- b) Gid ☐
- c) 47 ☒

Nume: _____ Nr. _____ Sc. _____
 Prenume: _____ Adresa: _____
 Cod: _____ Email: _____

Prima valoare este valoarea jocului Hitman: Contracts din acest număr.

Prima valoare este valoarea jocului Hitman: Contracts din acest număr.



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Worms Blast

Care este denumirea personajului din Worms Blast?

- a) Ian ☐
- b) Pongatari ☐
- c) Ian ☒

Nume: _____ Nr. _____ Sc. _____
 Prenume: _____ Adresa: _____
 Cod: _____ Email: _____

Prima valoare este valoarea jocului Worms Blast din acest număr.

Prima valoare este valoarea jocului Worms Blast din acest număr.

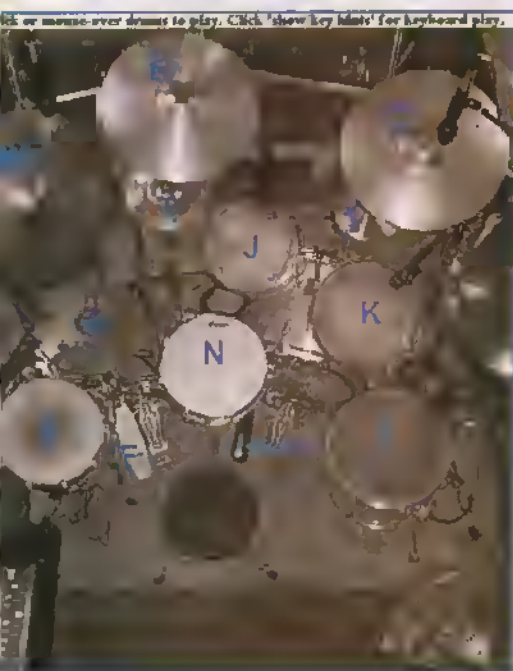


WWW.

Ken's Virtual Drumkit

www.kenbrashear.com

QSN IKK PPPO... și aș putea continua așa până aș trezi vecinii. Despre ce e vorba? Un simplu simulator de tobe, ca să îl ajute pe neinițiați să își dea seama cât de puțin știu de fapt. De asemenea, îl recomand celor care vor să își cumpere niște tobe, dar nu sunt siguri că știu să cânte la ele. Îl mai recomand și celor care au simulatorul de bas și cel de chitară rece și au trăit tot timpul cu impresia că le lipsește ceva...



ballgame!

www.stormwerks.com/linked/stuf/ballgame.html

ballgame! Numele nu zice nimic. Site-ul mai mult tace. Bulinele roșii și albastre care se zbat pe ecran nu explică nimic. Și totuși, încercați. Încercați să despărțiți albastrul de roșu, roșul de albastru. După aceea, puteți să treceți la lucruri mai simple. Un leac pentru SIDA cum sună?

The Oxford Bottled Beer Database

www.bottledbeer.co.uk

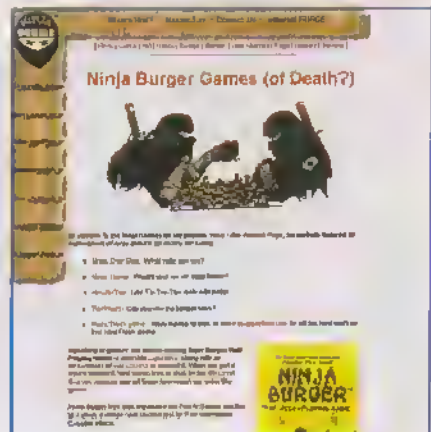
Bere. Nu este băutura mea favorită, dar deja văd că v-am trezit interesul, așa că am să continuu. Așadar, bere. Mai exact, 2.036 de tipuri de beri din peste 68 de țări. Bere rece, bere caldă, bere albă, bere albastră, bere la sticlă, bere la butoi, bere belgiană, bere englezească, bere de băut în casă, bere de băut cu prietenii și bere de dat la copii. Evident, nici urmă de bere din România, ceea ce mă face să mă gândesc că poate totuși m-am născut unde trebuia.



Ninja Burger

ninjaburger.com

Bruce Lee poate să moară în continuare liniștit, elevii săi îi fac cinste. Faceți loc pentru Ninja Burger, fast food-ul care se obligă să vă aducă mâncare bună și proaspătă în cel mult 30 de minute. Garantat. Dacă nu, își fac toți sepuku! Originile companiei sunt învăluite în mister, iar dacă unul dintre ninja ne-ar împărtăși secretul, ar trebui să ne omoare. După care și-ar face sepuku. Toți. Un burger, vă rog!



LEVEL și viața socială



Bogdan Berbescu aka CATz

Cum era fără LEVEL?

Întrebarea decisivă, cea prin care se departajează băieții de bărbați! Păi eu nu prea îmi dau seama pentru că atunci când mi-am luat primul PC, un 686 vai mama lui, mi-am luat primul LEVEL, cel din Decembrie 1998, pe care îl văd și acum în fața ochilor, în mână lu' tata, cu Lula pe un fond galben auriu. Dar după primul nu m-am mai putut opri, am început cu 13.000 de lei și uitați-vă unde ne-am adus: o mulțime de nebuni care cumpără lunar o revistă de 125.000 de lei. Acesta fiind un compliment, pentru că prin acest niș, mare amănunt ne arătați capacitatea jocurilor de a ne manipula. Totuși eu asociez viața cu PC-ul și cu LEVEL-ul! Nu realizez cum am putea trăi fără un motiv și cred că pentru mine LEVEL-ul e unul din lucrurile care mă determină să nu văd cum e să sari cu coarda elastică fără coardă.

Raziel14

Revista asta pe care o conduceți, numită Level, m-a influențat foarte mult și mai ales în ceea ce privește jocurile. Pot spune că nu sunt singurul și într-un oarece fel Level-ul a fost un fel de MTV al nostru în ultimii ani. Este printre singurele reviste pe care le cumpăr lunar și mai ales este cea care m-a făcut să apreciez jocurile, să iau vreo 5 jocuri pe lună și să le joc până crăp (sigur, mă jucam și până să fac cunoștință cu revista – doom, wulfenstein, monkey island, ce apucam și eu – însă habar n-aveam de aparițiile următoare). Parcă îmi aduc și acum aminte acel pliant sau carton sau ce era, de prin octombrie '97. De asemenea tot Level-ul m-a influențat să scriu diverse articole despre jocuri, așa că cei care zic că nu e bună nu știu ce vorbesc. Are pagini interesante, cu jocuri frumoase, știri care mai de care, coperte trendy, cool (ca să fie pe placul anglofililor), se vinde ca pâinea caldă; așa că luați Level copilași (să nu ziceți că nu vă fac reclamă).

De chiulit nu m-a făcut să chiulesc Level-ul, însă este perfect pentru citit în timpul orelor. Numai azi a fost inspirația mea la teza de la română. Însă tot Level-ul, de fapt forumul, mi-a adus un doi la informatică tot azi, că nu eram atent la



oră. Așa că: home wreckers!!!. Acum serios, Level-ul atrage o pleadă de oameni care vor să vadă doar despre ce e. Mereu când iau revista la mine mi-o cer mulți să se uite și ei prin ea. Deci Level-ul ar putea fi numit un mijloc de interacțiune.

Oricum, redacția sunt faini, revista la fel și voi continua să o cumpăr cât o să mai fie.

Domnul Ady

LEVEL e revista mea preferată pe care o iau aproape în fiecare zi la școală și o răsfoiesc în timpul orelor (mai ales la franceză cu nenea Cretzu). La fiecare început de lună nu există chioșc de ziare în oraș la care să nu mă duc și să

cer LEVEL. Anul trecut în mai, în fața chioșcului de ziare, când m-am dus să-mi iau binecunoscuta revistă, dau de Cristina, o colegă de-a mea de la școală. Deoarece era în fața chioșcului o coadă tare mare deoarece e singurul chioșc de ziare din cartier unde în fiecare dimineață vine invazia barbarilor de cititori din tot cartierul... Cristina era în fața mea și pentru că mai aveam ceva de așteptat am început să vorbim despre multe subiecte incluzând dragostea și alte chestii din astea. După 10 min de discuții începe să mă puce și că vrea să fie cu mine. I-am spus că mai vorbim după ce-mi iau LEVEL-ul, dar nimic, Mi-a răpit visele și m-a dus în spatele blocurilor să mai vorbim. Când a chemat-o mama ei



De la Cristian Hurmuzi



LEVEL? Da, foarte interesant...

să mănânce am reușit să-mi iau și eu LEVEL-ul dar nici n-apuc să intru în scara blocului că iar vine să mai vorbim. I-am spus că vorbim după ce mă uit pe revista și pe cd-uri dar nimic. Nu m-a lăsat. Ea supărată așa că m-a pus să aleg între ea și LEVEL. Eu am ales LEVEL. Ea de supărare a luat revista mea și mi-a dat în cap cu ea. După aceea a rupt-o împreună cu cd-urile. Foarte supărat am stat toată ziua aceea pentru că nu mai aveam bani de unul nou.

frOggy

Era acum ceva timp, chiar aș putea să zic prin martie '96, când am văzut la chioșc primul număr. Arăta demențial, un format care prindea imediat la ochi, cu o grafică care se distanța net printre femeile goale de pe copertile altor reviste. Cu chiu, cu vai am ajuns acasă și am început să scotolesc după mărunțul de prin pușculiță și cu regret am văzut că nu aveam nici pe departe cât mi-ar fi trebuit. Am strâns din umeri, asta e, poate în viitor. A trecut o lună, au trecut două și printr-un noroc chior am făcut rost de bani. Fuga la chioșc... Ce să mă fac? Erau 2 numere, deci îmi trebuiau

mai mulți bani. M-am resemnat să o iau pe prima și să mă uit cu nesăț la a doua. Din motive de „prieteni” și prea mare încredere nu o mai am acasă și nu mai țin minte exact cum arăta. Dar știu că una avea un mech pe copertă și nu mai descriu și altele. Am ajuns fericit acasă și am început să citesc. Articole fascinante, care și acum le-aș citi cu cea mai mare plăcere. Articole care le-am citit de zeci de ori și pe care le am și acum în față. Viața mea socială a devenit în următoarele zile ceva de genul: bă, ai citit revista? Și discuții pe marginea ei, și ce jocuri, și de ce, și cum putem să facem și noi rost. Și ce jocuri erau prezentate în primele numere... Aș putea să pomenesc 2-3 titluri care m-au impulsionat să învăț engleza: The Dig, Full Throttle și BioForge. Astea au fost jocurile care mi-au schimbat viața. De când am citit walkthrough-uri în revistă și le-am jucat, m-am hotărât să rămân și să lucrez în domeniul computeristic. Ne adunam 3-4 inși la un prieten cu calculator mai țăpăn și le jucam cu dicționarele în mână. Aveam și un caiet plin de traduceri și variante. O altă schimbare în bine a fost că am prins gustul de călătorie ☺ De când cu înființarea clubului am tot mers pe la Bucu-

rești, la puținele întâlniri care au fost și apoi pe la alții care îi cunoscusem în felul ăsta. Datorită ei am început să navighez pe net, să caut mai multe date despre calculatoare, jocuri și alții asemeni mie. Îmi amintesc cu drag zilele în care puneam ceasul să mă sune dimineața ca să cobor la chioșc să văd dacă nu a apărut și câteodată îmi luam toți prietenii la rând să văd poate ei au fost mai norocoși și au găsit-o. Dar asta e deja legendă. Încet au trecut anii și revista a dispărut. Rămăsese un site de web, un server de Q1, primul server de jocuri din România dacă mai țin eu minte...

Eh... Tot ce e scris mai sus nu se referă la Level din păcate. Se referă la o revistă ce mi-a schimbat viața și poate nu numai mie. Ei au deschis prima pagină dintr-o carte. Level a continuat-o, dacă nu chiar imediat, deoarece calitatea lăsa de dorit în primele „zile” ale apariției lor, dar încetul cu încetul au devenit mai buni, iar de vreo 2 ani de zile dețin supremația din punctul meu de vedere pe această piață. Nu este ce a fost Game Over (că despre ei era vorba) dar dacă nu ar fi fost Level să continue tradiția după ce a dispărut GO de pe piață poate nu aș fi fost pe aici, poate picul meu ar fi fost o combina muzicală ceva mai avansată iar dacă mi-ar fi pomenit cineva de Gothic l-aș fi întrebat gothic, gothic, dar ce formații asculti? Forumul Level a avut și el perioada lui de început și glorie (2001). Am postat puțin în perioada aia, nu îmi plăcea să mă amestec printre „greii” lui, cei care sunt vechi știu despre cine e vorba, și cum în aceeași perioadă dăduse peste mine microbului muntelui eram mai mult plecat. De vreo 2 ani m-am întors și postez cât de cât regulat. Cunosc pe mulți de pe forum, cu o grămadă m-am întâlnit. Lista de pe ymess e mult mai încărcată datorită lui, iar dacă nu îi cunoșteam multe pahare de bere nu s-ar fi consumat. Luați asta cum vreți, în bine sau rău. Pentru mine e foarte bine...

Îmi pare rău că am început cu GO, când de fapt subiectul este Level și viața socială, dar dacă nu ar fi existat GO pentru mine nu ar fi existat nici Level.

Ne-au mai scris:

Alex, Radu Mihai din Pitești, Silviu, Oli din Craiova, Nightmeare, Maftei Claudiu, Mihai Dobrcanu, Davidescu Andrei, Spyd3r, The Psycho, Dart Azag, pcmg, S@M.

2016年9月

Alexis A. Hagan
Associate Professor, Anthropology Program

- **Topic:**
 - **Topic:** Computers
 - **Field:** Science
 - **Major:**
 - **Subject:**
 - **Sub-Subject:**
 - **IC Code:** 010101
 - **Program:**
 - **Program:** Computer

G



LEVEL


gearbox

NEVER SOFT

activision02.com

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

LEVEL



TONY HAWK'S
PRO SKATER 2

activision02.com



NEVER SOFT

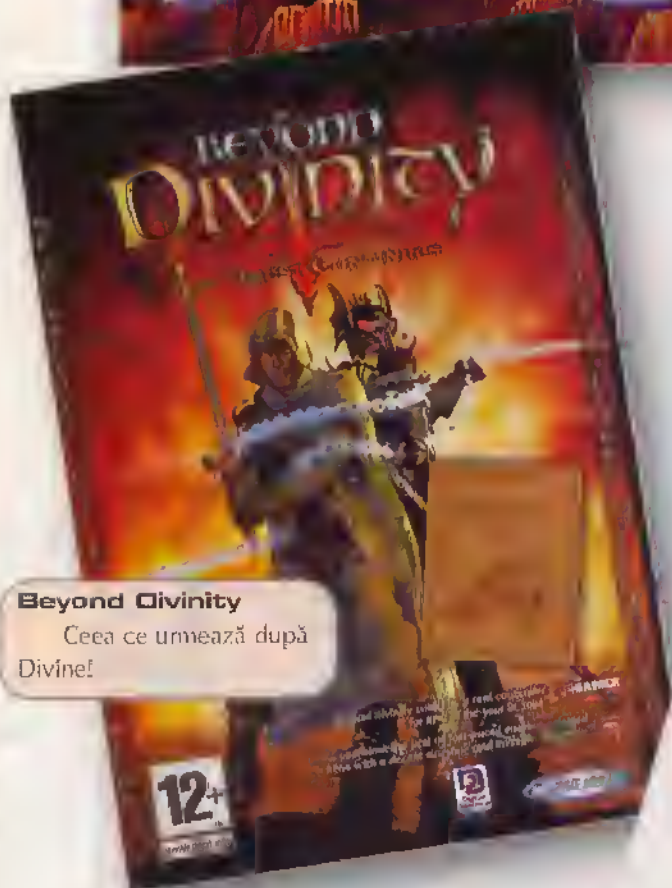
TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Warlords Battlecry III

Situația nu-i deloc roz prin Etheria.

**WARLORDS
BATTLECRY III**



Beyond Divinity

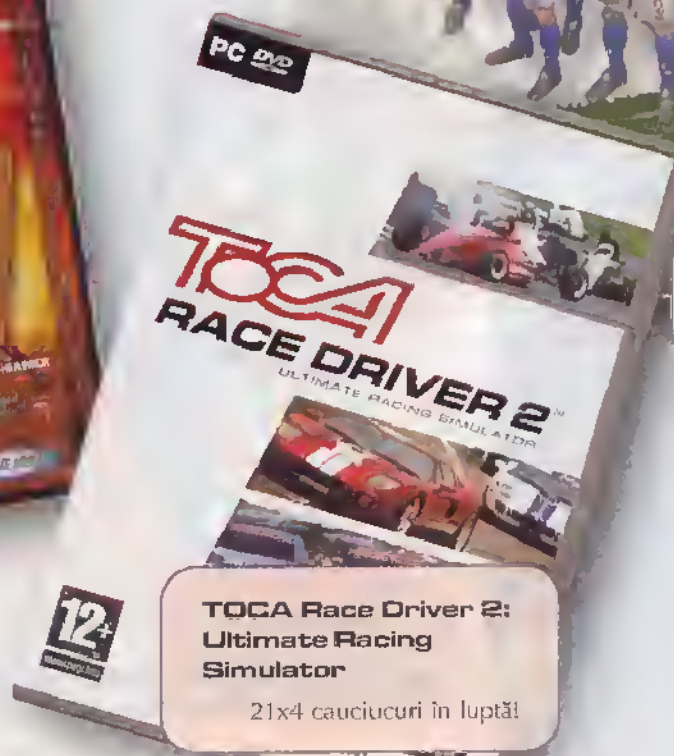
Ceea ce urmează după
Divine!

12+



UEFA Euro 2004

Încălzirea se face pe
PC.



**TOCA Race Driver 2:
Ultimate Racing
Simulator**

21x4 cauciucuri în luptă!

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro

Game with MSI, Now!



MSI FX5950Ultra-VTD256



- 256 MB DDR
- TV-Out / DVI-I / Video In
- Dual VGA / TwinFlow Cooling
- Includes joduri

459€

MSI FX5900XT-VTD128



- 128 MB DDR
- TV-Out / DVI / Video In
- Dual VGA / T.O. TwinFlow Cooling
- Includes joduri

199€

MSI FX5700-TD128



- 128 MB DDR
- TV-Out / DVI
- Dual VGA / T.O. TwinFlow Cooling
- Includes joduri

139€

Dynamic Overclocking Technology

